EROI DELLA MARVEL! UN ALTRO GRANDE PICCHIADURO PER SATURN

SOLO! 8.000

GAMES MASTER

SONY ! SEGA ! NINTENDO ! PC ! SALA GIOCHI

MENSILE - ANNO 1 N.1 - DICEMBRE 1997 SPED. IN A.P. 45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO

BOMBERMAN 64

IL MITICO BOMBAROLO SU NINTENDO 64

Formula 1

Trucchi e segreti di F1 '97

La polizia del futuro

Grafica da brivido con G-Police

Guerre Stellari

Jedi Knight giocato per voi!

E inoltre!

FIGHTING FORCE



Recensito alla grande!

EXTREME-G



Correre fino alla morte...

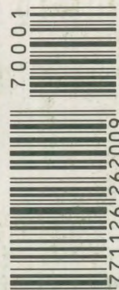
MIB



Indossate gli occhiali scuri



Nuovi titoli dal Giappone



Anteprime TOMB RAIDER 2 • LYLAT WARS • VIRUS BUST-A-MOVE 3 • CASTLEVANIA

FANTASTICA BMW Z3 QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...



L. 8.000

IL MIO COMPUTER

DICEMBRE

SUPERCONCORSO VINCI UNA FANTASTICA BMW Z3 A PAG. 30

MENSILE - ANNO 2 N.12 (23) - DICEMBRE 1997 - SPED. IN A.P.- 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO

25 PRODOTTI STRAORDINARI DA 70 MILA A 5 MILIONI



PROVATE PER VOI LE 25 MIGLIORI OCCASIONI A PAG. 45

SUPERCONCORSO

CON NOI E LEXMARK VINCI QUESTA FANTASTICA BMW Z3

SPECIALE! SCONTO DI 151 MILA PER COMPRARE UNA STAMPANTE LASER



I DIZIONARI ZANICHELLI STANNO TUTTI NEL TASCHINO

VINCI CON

NON PERDERE LA STRAORDINARIA OCCASIONE!!! CORRI SUBITO A COMPRARE IL NUMERO IN EDICOLA DELLA RIVISTA IL MIO COMPUTER

PUOI VINCERE ANCHE DECINE SCANNER E UTILI ACCESSORI

GAMES MASTER
ANNO I NUMERO I DICEMBRE 1997

SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...





PAGE 12 BOMBERMAN: I DINAMITARDI SONO TORNATI!



PAGE 24 L'OPINIONE DI GAMESMASTER SU SFEX+A!





PAGE 32 ARRIVA IL SUCCESSORE DI WIPEOUT?



PAGE 34 IL SATURN COLPISCE ANCORA!





PAGE 78 PER PARTIRE IN POLE POSITION!

GIRATE PAGINA PER IL SOMMARIO COMPLETO...

Scegli il meglio nel mare di Internet. Scegli Telecom Italia Net.



Mare chiaro, vantaggi limpidi: l'abbonamento Flat a sole 248.000 lire.

Facilità, velocità, assistenza: i vantaggi di Telecom Italia Net non finiscono mai. Più di **115 punti di accesso** (POP) per navigare al costo di **una telefonata urbana** dalle principali città italiane **e più di 15.000 porte d'accesso** per collegarti senza inutili attese grazie alla disponibilità di almeno una porta ogni 20 abbonati su **Rete Telefonica Generale** e 10 abbonati su rete ISDN. La velocità e la sicurezza dei collegamenti sono assicurate dalla rete principale - il backbone - di Telecom Italia Net che consente sempre un'altissima velocità di trasmissione (34 Mbps).

Help Desk: puoi chiedere informazioni commerciali e assistenza all'installazione al Numero Verde tutti i giorni dalle 8,30 alle 0,30.

Numero Verde
167-018787

Help On Web (HOW): direttamente on line, un supporto tecnico facile da utilizzare.

Net Sonar: per collegarti ad altri motori di ricerca in tutto il mondo e trovare facilmente le informazioni che desideri.

Mail e Space: caselle di posta elettronica utilizzabili in qualsiasi parte nel mondo e 500 Kb di spazio web per diventare regista della rete in modo creativo rendendoti visibile in tutto il World Wide Web.

Virgilio ed i **Canali Vol:** per individuare rapidamente i migliori siti di news, informazioni economiche, turismo, musica, cinema. Il tutto consultabile in maniera facile, utile e divertente.

La Vetrina delle Aziende: per dialogare direttamente con le aziende che hanno scelto di essere on line con Telecom Italia Net.

La promozione è valida fino al 31/12/97.

NEI NEGOZI TELECOM ITALIA, E IN QUELLI INSIP E DI INFORMATICA CHE OFFRONO TELECOM ITALIA NET.			
RETE TELEFONICA GENERALE	PLAFOND: L. 150.000 + IVA PER 100 ORE ANNUE	•FLAT: L. ~~400.000~~ 248.000 + IVA PER TUTTO L'ANNO 24 ORE SU 24	TIN*eLode** : L. 149.000 + IVA PER TUTTO L'ANNO 24 ORE SU 24
RETE ISDN	120 ORE: L. 335.000 + IVA PER 120 ORE ANNUE	240 ORE: L. 600.000 + IVA PER 240 ORE ANNUE	TIN *SMALL BUSINESS:* L. 900.000 + IVA PER TUTTO L'ANNO DALLE 8 ALLE 20

* SOLO NEI NEGOZI TELECOM ITALIA E INSIP

TELECOM ITALIA **Net**

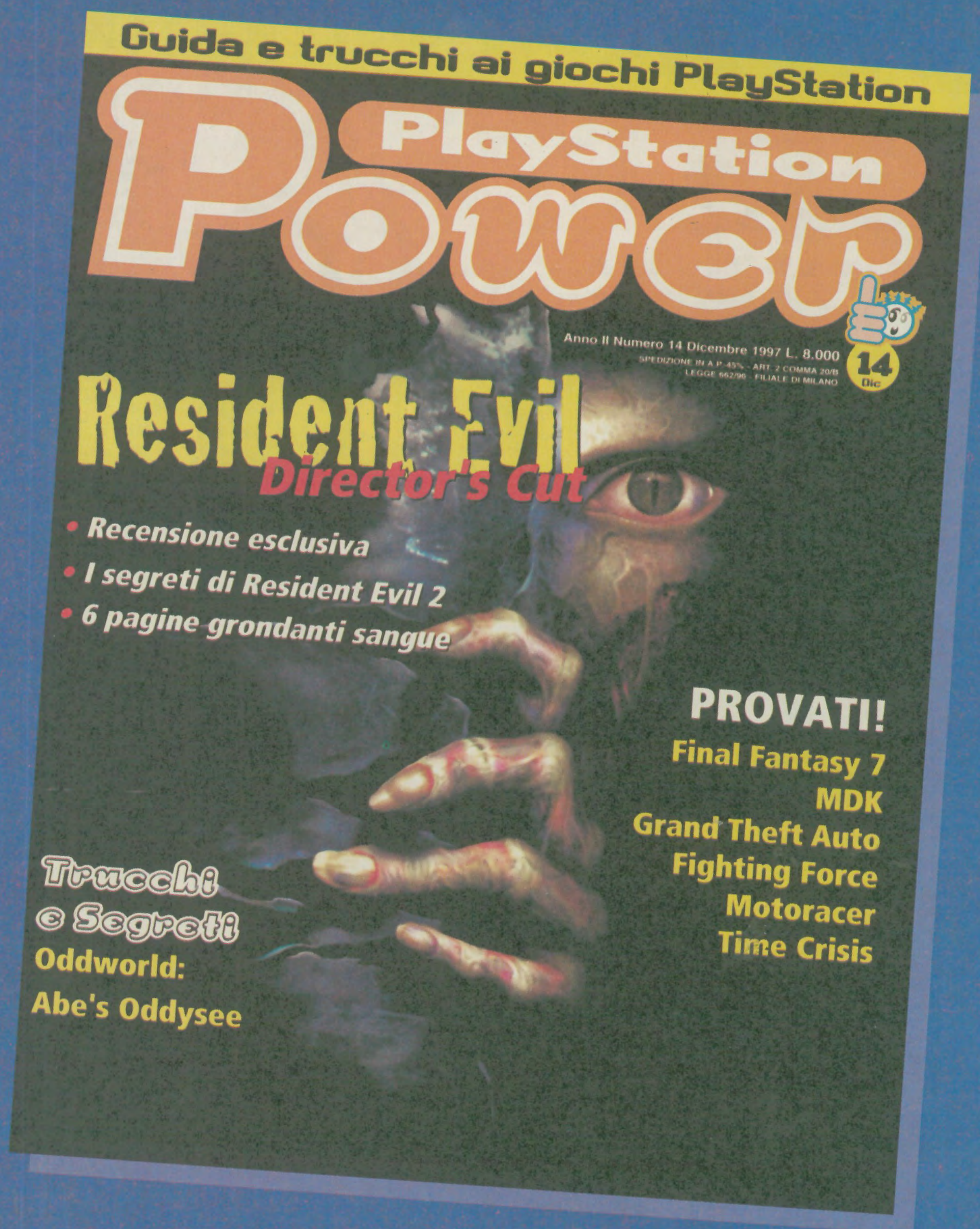
www.tin.it

inquestonumero

SCOPRIAMO GAMESMASTER DI DICEMBRE



E' IN EDICOLA



LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

Ufficiale
PlayStation™
Magazine 16

Anno II Numero 16 ...cembre 1997 L. 14.900
SPEDIZIONE IN A.P. -45%-ART.2 COMMA 20/... 662/96-FILIALE DI MILANO

Cosa giocheremo a Natale
I titoli dell'inverno per la nostra PlayStation

FINAL FANTASY VII
Arriva il gioco più spettacolare di sempre

IL RITORNO DI LARA
Avventure e emozioni in Tomb Raider 2

NUMERO SPECIALE 144 PAGINE!

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+CD L. 14.900



gamesnetwork

Le news di GamesMaster dall'Italia e dal mondo

IL PREZZO È GIUSTO!

NINTENDO APRE IL FUOCO

Natale è alle porte e una vecchia conoscenza si è rifatta viva. Non intendiamo una vecchia conoscenza con vestito rosso e barba sospetta, ma una buona guerra dei prezzi in vecchio stile. Ogni anno, in questo periodo, una delle "tre grandi" (Nintendo, Sega, Sony) opera uno strategico assalto ai prezzi, e quest'anno la Nintendo mira a sferrare il primo colpo.



Un Nintendo al ribasso? In Italia no, ma l'offensiva di titoli per Natale dovrebbe aiutare comunque le vendite della macchina giapponese

Grazie ai prezzi dei chip più bassi e a buoni tassi di cambio, la Nintendo ha deciso di abbassare i prezzi al pubblico delle cassette del Nintendo 64, con un risparmio per il consumatore di circa il 10-15% in totale. In altri parole, gli inglesi stanno per vedere un abbassamento di 25.000 lire circa a cartuccia, per una riduzione del prezzo a circa 135.000 - 150.000 lire. Il distributore inglese di Nintendo, THE Games, non conferma esattamente quando imporrà i nuovi prezzi, ma lo dovrebbe fare in tempo per Natale. In un solo colpo, viene così rimosso il maggiore svantaggio che la Nintendo ha avuto nella battaglia con la Sony per il dominio del redditizio mercato delle console. Una notizia meno felice è che tali riduzioni non avranno luogo in Italia.

Il Nintendo 64 sembra invece vedere abbassato nuovamente il proprio prezzo, fissato a 299.000 lire. Il prezzo della console e la nuova serie di validi giochi che stanno usc[...] potrebbero lanciare a dovere il Nintendo che un recente sondaggio realizzato dalla rivista Infotrade vede in Italia al secondo posto nelle vendite dopo Sony Playstation e davanti a Sega Saturn.



(sopra) Extreme-G, recensito su questo numero. In basso, invece, potete vedere una schermata di Lylat Wars.



F1'97 STABILISCE UN NUOVO RECORD!

È IL GIOCO PER PLAYSTATION CHE È STATO VENDUTO PIÙ VELOCEMENTE

Il gioco originale fu il più venduto per la PlayStation ma, nella prima settimana di vendita, F1'97 ha superato tutti i record precedenti.

Ha venduto il 25% di copie in più rispetto al gioco originale, registrando l'impressionante quota di 600.000 copie vendute in tutta Europa. Peccato per il povero vecchio Abe's Oddysee, il numero 2 delle vendite per PSX, superato di cinque volte nelle vendite, così come il numero uno per i PC Microsoft Flight Sim '98. Non mostrando nessun segno di calo, F1'97 potrebbe benissimo sfondare la barriera del milione di copie vendute entro Natale, a differenza del gioco originale che impiegò quasi 12 mesi per raggiungere quest'obiettivo. Alla Psygnosis sono molto contenti, soprattutto perché per Natale potranno anche sparare le cartucce di G-Police e Colony Wars (recensiti su questo numero) per inseguire F1'97 nella classifica delle vendite di Natale.



Guardate che macchine! E sono tutte finte!

MESSIAH ARRIVA PRIMA SU PSX

Messiah è l'ultima follia offerta dalla Shiny Entertainment, con protagonista un piccolo bambino che dal cielo può possedere corpi degli umani e combattere così un'invasione infernale.

I possessori di PC dovrebbero fare molta attenzione all'uscita di questo titolo, che sembra poter vendere molto bene, tanto che nel Regno Unito mira a battere le vendite del fortunatissimo MDK. Altra buona notizia è che una versione per PlayStation è in via di sviluppo e sarà pubblicata dalla Interplay. Alla Shiny dichiarano che stanno lavorando più che mai e che la versione PSX sarà semplicemente la migliore.



LARA STA CON SONY!

SEGA E NINTENDO PERDONO TOMB RAIDER 2

Lara deve probabilmente il suo successo a un'ondata di post-femminismo e all'avvento del silicone...

Dopo mesi di trattative a porte chiuse, la Sony ha fatto centro e ha colto l'affare del decennio stipulando un accordo con la Eidos Interactive per assicurarsi che Tomb Raider 2, e anche altri giochi "Tomb Raider", appariranno solo sulle sue console fino alla fine del millennio.
La mossa è un grosso colpo per la Sega (che, se ricordate, aveva già subito un ritardo di tre mesi per le vendite del primo Tomb Raider) e per la Nintendo, che pensava di aver raggiunto una specie di esclusiva di Tomb Raider per il N64. Il guaio grosso per Sega e Nintendo non è tanto che l'accordo tra Sony e Eidos duri sino al 2000 e non copra solo Tomb Raider, ma piuttosto il fatto che includa anche altri giochi che potrebbero sfruttare l'immagine della graziosa Lara Croft. Comunque, l'accordo non coinvolge la versione per PC del gioco, che non sarà soggetta a esclusive di sorta. Questo il primo colpo della Sony, e potete scommettere che la battaglia esploderà, anche perché con la perdita della serie di Tomb Raider, ultima in una lunga lista di prodotti strappati al Saturn, per Sega sarà più difficile piazzare la sua console il prossimo anno. Buone notizie per Sega invece per il Saturn 2, o Dural, dato che molti sono gli sviluppatori interessati, e anche Shiny sta pianificando di supportare la nuova macchina dopo aver abbandonato il Saturn. Se volete saperne di più su Tomb Raider 2, leggete su questo numero l'anteprima del gioco di Natale numero uno.



Tomb Raider 2 è il gioco più atteso del momento: saprà distinguersi dall'originale?





Anteprima questo mese, recensione il mese prossimo: il calendario completo delle uscite di Tomb Raider 2 su GM!



Per sconfiggere il dottor Disegnato-a-metà basta una gomma! È vero, è un'idiozia...

NINTENDO PRONTA AL LANCIO DEL DD!

NUOVI DETTAGLI SUL DISK DRIVE ADD-ON PER N64

Con una mossa a sorpresa, Nintendo sta cercando di lanciare l'add-on per N64 prima del previsto. L'unità, che molte persone dicono deciderà il futuro a lungo termine dell'N64, è in programma per essere ufficialmente presentata al Nintendo Show del prossimo mese in Giappone.
La vera sorpresa tuttavia è che la versione USA potrebbe già uscire nell'agosto '98, con un lancio europeo a seguire prima della fine del prossimo anno, e se Nintendo rispetterà questi termini sarà già un successo, visto che tutti i suoi lanci di hardware hanno subito ritardi. L'uscita dell'add-on potrebbe comunque costituire una discreta incursione di Nintendo nel dominio Sony delle console. L'add-on permetterà di salvare i giochi, ottenere livelli extra per titoli già sul mercato e di usare Internet per giocare e scaricare livelli. Inoltre, i giochi saranno più economici da produrre su DD, il che dovrebbe assestare un altro colpo a favore di Nintendo nella guerra dei prezzi.
Tra i primi giochi a essere pronti per l'unità ci sarà l'RPG Mother 3, l'RPG Pocket Monster 64 e SimCity 64. 64DD ultra Donkey Kong è invece in via di sviluppo ed è coprodotto da Rare in Gran Bretagna e Nintendo in Giappone: la stessa collaborazione che ha creato GoldenEye 007. Speriamo che si ottenga lo stesso ottimo risultato! L'unità sarà venduta inizialmente a un prezzo compreso indicativamente tra le 350.000 e le 400.000 lire. La presentazione ufficiale mondiale avrà luogo al Nintendo World Show.





SEGA CONTRO IL MONDO

SONIC BREVETTA LE TELECAMERE 3D NEI GIOCHI



Con una mossa che senza dubbio farà tremare l'intero universo della produzione videoludica, Sega si è assicurata il brevetto per l'utilizzo di telecamere 3D nei videogiochi.

Sega aveva già chiesto il brevetto in Giappone qualche anno fa, brevetto che però è stato omologato solo recentemente. In teoria, questo brevetto autorizza Sega a intraprendere azioni legali nei confronti di qualsiasi compagnia che abbia mai prodotto un gioco che utilizza telecamere 3D e che permette al giocatore di cambiare il punto di vista usandole. Sega può inoltre chiedere una royalty a chiunque faccia uso di questa tecnologia in futuro. E così, benché non abbia ancora trascinato nessuno in tribunale, Sega potrebbe fare causa a società come Sony, Nintendo, EA e Virgin e incrementare sensibilmente le proprie entrate, se potesse provare che il suo brevetto è stato infranto. Quest'ultimo, tra l'altro, si applica sia ai coin-op che alle console. Per quanto possa sembrare un disastro per chi sta lavorando a un gioco 3D (praticamente chiunque sia nell'industria dei videogiochi), non sembrano in molti a preoccuparsi. Nintendo America, per esempio, interrogata a riguardo ha risposto soltanto: "Non è ancora chiaro se ciò ci riguardi o no, ma è chiaro che Sega sta facendo qualsiasi cosa pur di far entrare qualche soldo in più nelle sue casse". Non si tratta comunque del primo caso del genere in ambito videoludico, anche se in tempi passati questa tattica disperata era stata adottata solo da compagnie in cattive acque. Atari ha passato anni in tribunale affermando di possedere il brevetto per lo scrolling (il movimento) orizzontale nei giochi, e che chiunque lo avesse utilizzato le doveva dei soldi: alla fine la causa durò più dell'Atari. Qualsiasi cosa accada, le implicazioni legali di questa tattica sono ancora poco chiare, e così potrebbero passare mesi, per non dire anni, prima che Sega tragga qualche beneficio economico da questa mossa.

Aspettiamoci battaglie legali fra questi due personaggi... o quanto meno fra i loro avvocati!

NINTENDO SI PREPARA AL NATALE

GRANDI NOVITÁ PER DICEMBRE PER IL NINTENDO 64

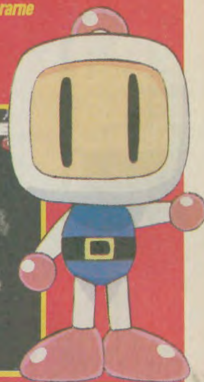
Con dei possibili tagli ai prezzi in cantiere, sia di hardware che di software, THE Games, il distributore ufficiale del N64 nel Regno Unito, ha qualche arma in più in vista del Natale di quest'anno, e si tratta di una indicazione importante per il futuro del Nintendo 64.



Dopo un paio di mesi quasi del tutto privi di novità veramente degne di nota, alcuni dei più grandi titoli dal giorno del lancio sono finalmente pronti. Dopo l'uscita di Lylat Wars, venduto in Bundle con il Rumble Pak, novembre sembra essere il mese adatto per investire un po' di risparmi. Anche l'incredibile GoldenEye 007 è uscito infatti a novembre e si farà facilmente strada nelle classifiche, dal momento che si tratta davvero di uno dei migliori giochi mai usciti (assieme a Super Mario 64). Sarà seguito da Mischief Makers e dal tanto atteso Bomberman 64, che si preannuncia delirante in multi-player. Anche due giochi di guida vedono la luce in questo periodo: Top Gear Rally e Lamborghini 64 di Titus. Top Gear Rally e Bomberman saranno recensiti il prossimo mese, perciò tenete duro fino ad allora!

Dopo questo imponente gruppo di titoli, in dicembre è previsto l'arrivo della grande speranza della Rare: Diddy Kong Racing. Queste nuove uscite dovrebbero tenere a bada per un po' la comunità "il-mio-N64-non-ha-abbastanza-giochi". Su chi puntiamo noi per Natale? Su GoldenEye 007, senza dubbio.





Indovinate chi torna a spararne di grosse?



Diddy Kong Racing potrebbe essere l'arma segreta di Natale per il Nintendo 64.

PER DIVENTARE NOVELLI G. CRAMMOND

Vi siete mai chiesti come fanno tutti i più grandi designer a creare giochi così belli? Bene, ora potrete scoprirlo, perché l'Università di Abertay Dundee ha appena avviato il primo corso di laurea in "Game Design".

Il corso verte su tutti gli elementi del "Game Design" inclusi 3D e Intelligenza Artificiale. David Jones (DMA Design), l'uomo dietro al fenomeno Lemmings, è il principale ideatore di questo corso, che se avrà successo sarà prolungato nel corso dei prossimi cinque anni. Altri sviluppatori coinvolti includono VIS Interactive, il team alle spalle di Earthworm Jim 3D, il verme più famoso del momento, che senza dubbio staranno con gli occhi aperti per accaparrarsi gli studenti più bravi. Se volete informazioni sul corso del prossimo anno chiamate lo 0044 1382 344000: potreste essere voi il prossimo Dave Perry o Shigeru Miyamoto!



Speriamo che questo non sia uno dei professori...

BOMBERMAN

Il gioco più "competitivo" del mondo arriva questo mese sui nostri Nintendo 64!



Più gonfiate la bomba con il pulsante A, più sarà impressionante l'esplosione in 3D.



Neanche la neve raffredderà i bollenti spiriti delle bombe!





Con un triplo salto mortale carpiato in avvitamento, il più competitivo gioco del mondo si tuffa a capofitto nella (non troppo affollata a dire il vero) piscina a 64 bit. Le prime immagini distribuite dalla Hudson hanno suscitato molto scalpore nella comunità videoludica: una qualità paragonabile a quella di Super Mario 64, integrata nella classica bolgia multiplayer di Bomberman, ha scatenato una serie di reazioni positiva da parte di tutti gli addetti al settore. Il vero caos però è scoppiato quando si è iniziato a discutere di come Hudson avrebbe risolto l'ovvio problema di trasporre in 3D un gioco che aveva avuto successo anche grazie a un sapiente uso del 2D.

Ormai, però, il gioco è finalmente terminato e sta per sbarcare anche in Europa, dopo aver invaso il Giappone. Noi siamo riusciti ad accaparrarci una delle prime cartucce uscite nel "paese del sol levante", e abbiamo scoperto come Hudson sia riuscita a reinventare in 3D la serie di Bomberman e nel contempo a migliorare anche la struttura di gioco.

La principale differenza fra Bomberman 64 (alias Baku Bomberman) e i suoi predecessori bidimensionali è la totale assenza della precedente struttura labirintica dei livelli. Niente più correre a piazzare la bomba, correre dietro l'angolo e proseguire per i varchi creati dalle esplosioni. Gli ambienti sono infatti molto più ariosi in questo seguito, diremmo quasi meno claustrofobici. La modalità avventura a un giocatore porta a esplorare mondi 3D ben caratterizzati, e persino a usare la materia grigia. La modalità a 4 giocatori inoltre si svolge ora in arene quasi del tutto prive di power up, molte piene di rampe e scale, e blocchi che contengono i power up fanno la loro comparsa di tanto in tanto. Le partite multigiocatore, meraviglia delle meraviglie, tendono a



Un'introduzione da flash!

Il Bomberman oggi non è più un semplice dinamitardo senza uno scopo. No, oggi è un uomo che cerca di salvare il proprio pianeta.
Il punto dell'introduzione in cui uno dei Bomberman viene mestamente colpito da una bomba durante l'adempimento del suo dovere è commovente...



Tutto sembra calmo e pacifico nella terra delle esplosioni... — ... MA, UN ATTIMO! Tutto è diventato blu! — Una riunione di pazzi in miniatura? Che cosa... — ... "Forza! Abbiamo da fare, andiamo a nuclearizzarli..." — Un fascio di luce verde indica il punto della detonazione. — No! Non c'é limite alla follia! È il Pianeta Bomba!

64

Altre nuove versioni!

Hudson sta preparando nuove versioni di Bomberman per Playstation e Saturn, entrambe in 3D.

PlayStation

Bomberman PSX (titolo provvisorio) sarà il secondo gioco di Hudson per la Playstation, ma nessuno sa quando uscirà.



Il gioco adotta una visuale in 3D leggermente rialzata, restando comunque fedele ai capitoli precedenti. L'utilizzo di sprite per infondergli un gusto un po' retrò e i familiari power up come guanti e bombe da calciare attireranno di sicuro i vecchi fan dei Bomberman 2D.

Saturn

Bomberman 2 (o Bomberman Fight) sembra, per adesso, più spettacolare della controparte in sviluppo per Playstation. Passato anche lui attraverso il lifting poligonale, offre una collina centrale dalla quale si possono far rotolare le bombe per colpire gli incauti sottostanti.



Nuovi power up includono bombe che esplodono in aria, che possono danneggiare parti dello scenario e con un raggio di esplosione maggiore.



Uscite vincitori dalla modalità multigiocatore e verrete premiati da questa simpatica scenetta.

Strani, nuovi mondi...

Ci sono cinque ambienti da esplorare e da far saltare per aria durante la modalità adventure a un giocatore prima di salpare per il mondo dello spazio.

Dragon world

Questo livello, pieno di mortai e simile a un castello, vi vedrà correre avanti e indietro attraverso le fauci di draghi giganti. Questo è il primo livello da affrontare, e vi darà la possibilità di prendere confidenza con i controlli senza essere troppo assillati dai nemici.

Lava world

Un gran numero di piccole piattaforme rialzate unite fra di loro tramite strisce di metallo. Un falso movimento e cadrete miseramente nella lava sottostante. Attenzione inoltre ai terremoti e al continuo bombardamento di palle di fuoco.

Water world

Provate a entrare nell'acqua profonda e morirete come Mario: i vostri occhi rotondi diverranno delle crocette. Le prime foto di Bomberman 64 erano state prese da questo livello, che si è confermato molto bello graficamente. State attenti agli arcieri!

Ice world

Come potremmo fare senza le deliziose scivolate del livello di ghiaccio? Tante ripide pendenze (piene di sciatori folli), la possibilità di causare un paio di valanghe, moltissime aree nascoste e forti venti alpini caratterizzano questo livello.

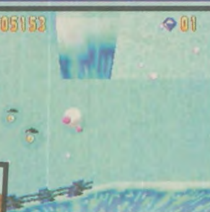




Parlate con la vostra guida galattica e otterrete dei suggerimenti per il gioco.



Questa è una bella arena multyplayer con tanto ghiaccio e bombe nascoste.



A volte la telecamera adotta una visuale quasi a volo d'uccello.

Colpite la farfalla e otterrete l'invulnerabilità al colpo successivo.



risolversi nel lanciare e calciare verso gli altri giocatori miriadi di bombe, rendendo il gioco molto divertente. Il fatto di poter lanciare una bomba contro un avversario per stordirlo o addirittura di prenderlo per scagliarlo poi contro un mucchio di bombe riempirà l'aria di insulti di ogni tipo in men che non si dica, con grande gioia di tutti i partecipanti.

Il costante progresso dei comandi della serie Bomberman ha portato, in questo capitolo della saga, alla creazione di una serie di nuove mosse pensate ad hoc per il joypad analogico. Per esempio, ora potrete raccogliere una bomba e gonfiarla fino a proporzioni gigantesche, utili per distruggere certe aree dello scenario o per bucare protezioni rialzate e passarvi in mezzo. Inoltre, raccogliendo come power up la bomba blu, che permette di comandare le detonazioni a distanza, potrete creare diaboliche reazioni a catena o una torre di bombe per raggiungere i piani più alti. Saper calciare e lanciare le bombe diventa ormai essenziale per avere una speranza di sopravvivere un po' più a lungo. Attenzione a non fare troppo gli spavaldi con le bombe: allontanatevi da loro con qualche centesimo di secondo di ritardo e sarete carne morta.

In Giappone, un set di periferiche dedicate a Bomberman 64 ha seguito il suo lancio. La più importante fra queste è senza dubbio il pad della Hudson per





I subdoli cattivi arrivano sui loro mondi volanti...

... "?" dice il nostro eroe. "??. ???? ?? ? ??? ?. ??? ? ?? ???!"

I nostri amici testoni se la danno a gambe molto velocemente.

Oh no! Il piccolo dinamitardo è stato colpito!

No! Nooooooo! Il mondo sta per essere distrutto. AIUTO!

Determinato, il nostro eroe parte alla ricerca dei nemici.

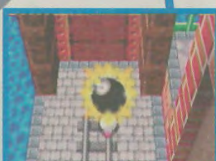
Oh, che bel controllerino!

Come ci si trova a giocare a un gioco così semplice come Bomberman sul poliedrico pad del N64? Beh, fortunatamente i comandi sono rimasti molto intuitivi. Il diagramma sotto mostra la configurazione base. Il pulsante più adatto per la detonazione dovrebbe essere lo Z, ma in pratica se vi prude un dito potreste rimanerci secchi. Se state disponendo le bombe per creare una reazione a catena, fate in modo di tenere l'indice il più lontano possibile dal grilletto, altrimenti rischiate di essere carbonizzati come un personaggio dei cartoni della Warner.





Usate il tasto B per lanciare le bombe...



... e il tasto A per incrementare le dimensioni degli ordigni.



Usate il pulsante Z per seminare una scia di bombe...

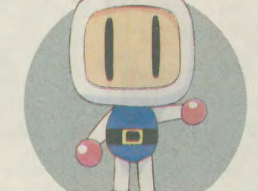


... in questo modo. Ecco una bella reazione a catena.

I pulsanti C di sinistra e destra permettono di cambiare visuale. Si tratta di un'opzione molto utile, soprattutto quando ci si trova in una situazione per cui il Bomberman è dietro un muro e quindi impossibile da manovrare.











I pulsanti C su e giù permettono di zoomare avanti e indietro. Sono disponibili tre livelli di zoom, ma per essere onesti non si tratta di una funzione molto utile, anche perché la telecamera che ruota attorno al Bomberman non necessita di particolari correzioni.





N64, il Joycard64. Oltre a offrire tre livelli di autofire, permette al giocatore di personalizzare totalmente lo stick analogico. Ruotando un piccolo cerchio di plastica attorno alla sua base, si cambia l'angolazione della periferica, per permettere così anche ai più incapaci di riuscire a giocare senza troppi problemi. Se si utilizza il Joycard64 in una partita a 4 giocatori, inoltre, comparirà un livello bonus segreto, l'Hudson Mode, che non è disponibile per gli sfortunati dotati di joypad convenzionale. Non ci sono notizie riguardo a un'eventuale uscita del Joycard nel nostro Paese, ma considerati gli effettivi vantaggi che si hanno utilizzandolo e il fatto che è approvato da Nintendo, l'importazione sembra probabile.

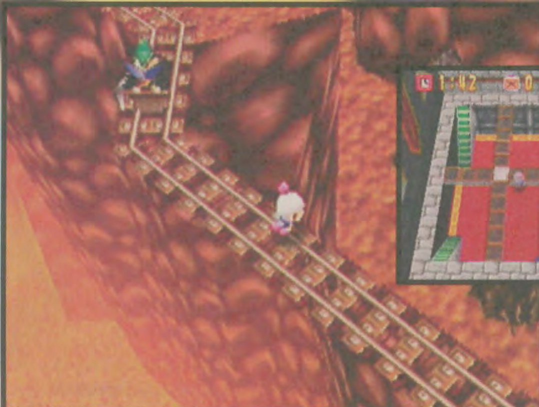


Rinominato per il mercato europeo Super Bomberman 64, il gioco dovrebbe già essere disponibile nei negozi per novembre. E' certamente un titolo da tenere d'occhio fra i non troppi usciti finora per Nintendo 64: aspettate comunque la nostra recensione completa sul prossimo numero di Games Master prima di buttarvi alla cieca nell'acquisto!

Guardami!

Un'opzione totalmente fuori di testa è la possibilità di crearsi il proprio Bomberman da zero. Potrete vestire il vostro Bomberman con vari pezzi di abbigliamento che troverete procedendo nell'Adventure Mode. Addobbate il vostro paffuto omino come meglio credete e salvatelo sul memory pak. A che serve? A portarlo a casa dei vostri amici per usarlo in multiplayer, ovviamente!





(sinistra) Fate correre le vostre gambette a più non posso, vi conviene!



Una stanza segreta, nascosta nel primo livello di ghiaccio. Fate saltare il terreno per ottenere una tonnellata di power up!



Chiamate i vostri amici!

Stranamente, è stata posta molta più enfasi sul gioco in singolo piuttosto che sul multiplayer. E' una cosa molto strana, considerando l'eredità della serie. Sono finiti insomma i tempi di arene piene di blocchi, nelle quali, prima di entrare nel vivo dell'azione, bisognava aprirsi la strada a suon di bombe, raccogliendo gli eventuali power up. Stavolta le arene sono generalmente molto più vaste e libere, con scale e piattaforme per raggiungere altri livelli. Con solo pochi blocchi distruttibili per livello, le cose possono complicarsi mentre cercate di accaparrarvi i power up.

Fortunatamente, gli scontri multiplayer sono competitivi come quelli dei predecessori. Tutto accade a una velocità incredibile e se si muore, si ricompare sotto forma di fantasmino per calciare bombe e saltare sugli incauti avversari e confonderli un po'. Se il tempo scade, le piattaforme cominciano ad affondare, e palle di fuoco cadono sul terreno: un cambiamento rispetto al lento ma costante avanzare di blocchi delle versioni precedenti.



(sinistra) Fate attenzione in questo schermo, perché si rischia di scivolare dalle piattaforme.



(sotto) Questi sciatori cercheranno di farvi fuori: non fatevi prendere!



(sopra) I cambi di visuale vi serviranno molto mentre cercherete di attraversare i camminamenti.

(sotto) Attenzione alle folate di vento, che vi tengono lontani dai power up più interessanti.





(sopra) I power up (questi vi permettono di sganciare più bombe alla volta) si trovano negli oggetti e nei nemici, il che è un po' inquietante.



I cuori sono molto utili. Servono infatti a salvarvi da un colpo mortale, anche se per una volta sola.



Quando incontrate un avversario poco sveglio, circondatelo di bombe: l'effetto è carino e le ragazze ci andranno matte...



MAN – COM – OFF. La scelta è vostra. C'è anche un'opzione Versus.

I muri si chiudono per schiacciarvi se ci mettete troppo a far fuori gli altri.





Uno dei Bomberman ha preso il power up della crescita. Carino.

Visto come sono pochi i power up inscatolati? Alcune scatole sono addirittura vuote!







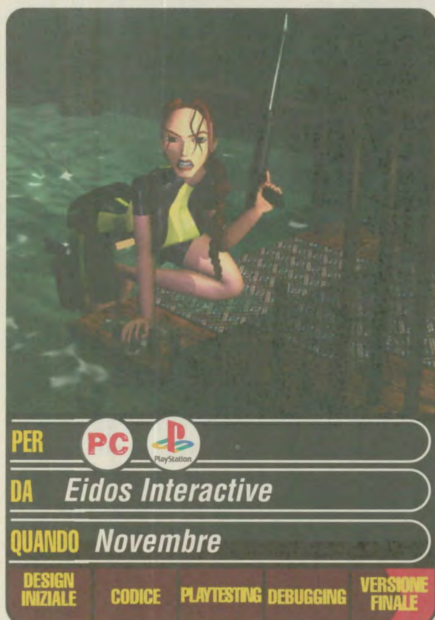
Non stare lì così! Porta la tua testa rotonda da qualche altra parte!

BOMBERMAN 64

inprimalinea

GamesMaster presenta i nuovi successi

OK, finalmente avete distolto gli occhi dall'amabile signorina Croft, perciò andate subito a vedere Men in Black, Red Alert e The Curse of Monkey Island. E non dimenticate le Primizie!



PER	PC, PlayStation
DA	Eidos Interactive
QUANDO	Novembre

DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE





Nelle parole del Dr Hook, "Quando ami una donna bellissima, guardati dagli amici!"

Pistole più grandi e più belle!

TOMB RAIDER 2

Torna la ragazza digitale più famosa nel seguito più atteso...

Ah, il grande squalo bianco...

Lara Croft, appena di ritorno dal tour mondiale insieme agli U2 e ancora fresca del successo del suo primo gioco (che è tuttora in classifica), ricomincia a far girar la testa e penzolare la lingua agli uomini e a far comparire il simbolo della Lira negli occhi dei rivenditori. Ogni reazione a questa femme fatale a 3D è infatti esagerata e fumettosa come la sua figura da sirena, creata in base ai più comuni desideri maschili.

Dopo l'accordo di esclusiva di Sony con Eidos (consultate GamesNetwork per maggiori informazioni), potete scommettere che i giocatori dotati di Saturn e N64 saranno infuriati quando vedranno cosa hanno in serbo per noi gli sviluppatori Core Design questa volta. Ancora una volta la missione di Lara la porterà in giro per il mondo, facendola correre sui bastioni della muraglia cinese o cercare la strada giusta tra i vicoli di Venezia. L'eroina sarà addirittura in grado di fare più cose che nel titolo. Oltre a saltare, arrampicarsi e nuotare Lara è ora capace di scalare pareti di roccia liscia, di strisciare su gomiti e ginocchia e di usare armi sott'acqua. Questa nuova capacità le tornerà utile quando si troverà in uno scontro testa a testa con il grande squalo bianco! Siamo riusciti a mettere le mani su una versione in anteprima di "Tomb Raider 2" e non lo abbiamo più tolto dalla console PlayStation finché non è stato trafugato da qualcuno con la complicità della notte. Se troverete una scrivania abbandonata in redazione saprete chi è stato. "Tomb Raider 2" sembra essere veramente zeppo di azione, e ogni livello è sufficientemente grande da rendere le esplorazioni una necessità, ma non un peso. Mancano solo poche settimane all'uscita della versione completa di "Tomb Raider 2", ce ne si può accorgere dal modo in cui tutti cercano trepidanti tra gli scaffali del negozio all'ora di apertura. Tutti noi della redazione non vediamo l'ora che arrivi: già l'anteprima è fenomenale. I fanatici del picchiaduro, però, quest'anno non saranno del tutto soddisfatti, perché Lara vuole conquistare il suo primo posto in classifica.

PRIME IMPRESSIONI

Già il primo gioco era buono, questo sembra essere meglio. Ci sono più cose da fare, più posti da esplorare e, cosa più importante, più nemici da uccidere. Se il primo gioco vi ha tenuti incollati al monitor, con questo gioco vi sentirete perfettamente a vostro agio. Ha delle immagini meravigliose e il nuovo look di Lara turberà le notti di molti teenager. Non riesco a immaginare che possa non essere un enorme successo, è magnifico.





L'ambientazione non è sempre così minacciosa. Fuori è peggio.

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIM

primizie

Guardate qua! Cos'altro potreste desiderare? E' stato un ottimo mese per le nostre spie informatiche, che sono sempre al lavoro, a caccia delle principali uscite ed esclusive. Mai visto un inverno così caldo. Non si dorme fino a Natale!

CRIME KILLER

Sparatutto/Guida • Interplay • Estate '98

PC, PlayStation

Come poliziotti del futuro non potete fare a meno di avere un veicolo che vi permetta di essere più veloci dei malviventi. E dovete anche esere più armati. In Crime Killer eliminare i cattivi è importante quento correre. Una bella conbinazione, ne concorderete, anche se è raramente una premessa originale. Dovrete farvi strada attraverso 20 missioni, e dovete farlo a ogni costo. Passanti innocenti? Nessuno è innocente se ostacola il vostro percorso, e potete tirar giù anche quelli. Curiosa morale.



Spara, insegui, uccidi, malmena...



Tennis Arena ● Tomb Raider 2 ● Men In Black ● Buggy ● Actua Tennis ● Crime Killer ● Diablo ● Premier Manager ● The Curse of Monkey Island ● Postal ● Xenocracy ● Actua Ice Hockey ● Theme Hospital ● Sub Culture ● Starship Titanic ●

MEN IN BLACK

Gli uomini in nero approdano minacciosi sulle nostre console



Ecco a voi Will Smith, il simpatico principe di Bel Air, mentre viene sottoposto al trattamento dei poligoni.

Il segreto meglio celato dell'universo, a quanto pare, è stato nascosto bene anche ai giocatori terrestri. Siamo stati inondati di domande riguardo questo gioco in terza persona tratto dall'omonimo film di quest'estate da terrestri impazziti per la console.

Voi potete decidere se interpretare l'agente K (impersonato da Tommy Lee Jones), l'agente J (Will Smith) o l'agente L (l'anatomopatologa a cui è stata ripetutamente cancellata la memoria per impedirle di ricordare gli incontri con gli alieni). Il vostro compito è quello di operare come una specie di ufficio d'immigrazione intergalattico per la vita aliena che sceglie la Terra per divertirsi un po'. Ovviamente non tutti i visitatori sono sulla Terra solo per passare un tranquillo Week-end da turisti (se così fosse sarebbe un po' fiacco come gioco d'azione). Essendo uno degli uomini in nero, "men in back" per l'appunto, siete il meglio esistente sulla terra, l'ultima e unica arma di difesa quando gli incontri ravvicinati diventano sgradevoli. E' compito vostro fermare una razza aliena che sta collezionando cervelli umani per creare una raccolta di coscienze di dimensioni galattiche. Utilizzando una sostanza chimica rinvenuta in Amazzonia, gli alieni sperano di trasformare la Terra in un gigantesco chip organico. E' abbastanza gradevole che il gioco si svolga in terza anziché in prima persona. Graficamente il gioco ha un aspetto stupendo e propone superbi poligoni disegnati a mano dei tre personaggi principali del gioco. L'armamentario a disposizione dei protagonisti è giustamente estremo, fatto questo che non stupisce quelli che hanno visto il film. Non lasciatevi ingannare dalle dimensioni della piccola ma potente arma del protagonista . Avrete bisogno di ogni goccia della potenza di fuoco tecnologica di quest'arma se vorrete sperare di di battere il vostro nemico alieno e salvare il pianeta. E' una missione che vi porterà dai ghiacciai dell'artico alla fitta foresta pluviale, dalla giungla urbana a cunicoli sotterranei. Non potevano fare di meglio, quindi gettatevi nella mischia e iniziate a lottare.



Will Smith discute con il collega J.Cricket il suo prossimo ruolo nel remake di Pinocchio.



Giocate nei panni di uno dei tre protagonisti che sono stati amorevolmente disegnati a poligoni.



L'armamentario di cui sarete dotati è giustamente fuori dal mondo.

PRIME IMPRESSIONI

Ciò che ho veramente amato di "Men In Black", il film, è la comicità caotica da fumetto. Cercare di ricrearla in un gioco di combattimenti intergalattici non sarà cosa facile. Senza di essa il gioco rischia di diventare un semplice sparatutto basato su di una storia cinematografica altamente remunerativa. Comunque nulla ci terrà lontani dalla copia definitiva quando questa giungerà sul nostro tavolo. Teneteci d'occhio per la recensione.



DA: PC, PlayStation
PER: Gremlin
QUANDO: Aprile '98

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE

BUGGY



Guida • Gremlin • Aprile '98

Il genere automobilistico è più affollato che mai. Cosa possono fre quindi i programmatori per ravvivarlo? Buggy si sforza di rispondere a questa domanda ispirandosi a dei grandi classici. Le macchine ricordano un po' quelle di Micro Machines, mentre i percorsi e le caratteristiche del gioco fanno pensare a Mario Kart, senza naturalmente Mario e compari. Con i suoi 15 circuiti in scenari che variano dalla giungla alle spiagge, power up vari e le solite barriere e ostacoli tra voi e il traguardo, si presenta come un grande successo del prossimo futuro. Ci sono 16 macchinine tra cui scegliere e l'importantissima opzione per due giocatori.





ACTUA TENNIS





Tennis • Gremlin • Aprile '98

Dai ragazzi di actua sono in arrivo nuovi divertimenti sportivi in motion capture. Giocare a modo proprio fino alle finali di tornei internazionali dovrebbe essere abbastanza divertente per tutti gli amanti del tennis. I movimenti realistici degli atleti e delle bellissime inquadrature 3D dovrebbero rendelo ancora più entusiasmante. Anche se il tennis non è uno degli sport più seguiti in Italia, sicuramente si tratta di un grande titolo capace di confermare la grande forma della serie Actua.









PER	
DA	Westwood/ Virgin
QUANDO	Dicembre

DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE



Qinque, quattro, tre... ehi, non abbiamo dimenticato nulla?



Persino durante una guerra, la poesia di un paesaggio coperto di neve riempie i nostri cuori di pace...

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Riuscirà a sopravvivere incolume al passaggio su PlayStation uno dei giochi per PC più belli?



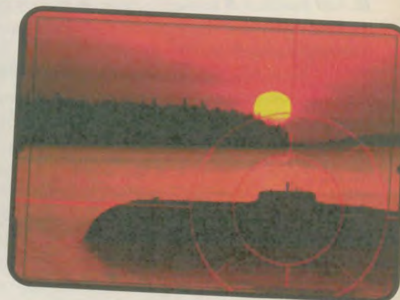
Rispetto al suo predecessore Command & Conquer, Red Alert ha rappresentato un passo avanti davvero notevole: offrendo di più sotto tutti i punti di vista e migliorando l'interfaccia già leggendaria, la versione PC ha praticamente devastato il mercato natalizio dello scorso anno battendo tutti i record di vendita.

Mentre stiamo scrivendo, la versione Playstation è quasi terminata e ha già assunto un aspetto intrigante. Lo scenario questa volta è tutto incentrato su una specie di "futuro parallelo", nel quale i blocchi occidentali e orientali si danno battaglia con una serie di armi e veicoli davvero interessanti. La trama prende spunto da un supposto viaggio nel tempo di Stalin che avrebbe generato un'accelerazione del progresso tecnologico e cose del genere. E le migliorie per la versione Playstation? A quanto pare sarà giocabile anche tramite mouse, e soprattutto verrà inclusa l'opzione link per poter giocare in due come su PC. Tra le altre novità si segnala anche un'introduzione inedita, giusto per dare il benvenuto in maniera originale. La giocabilità invece rimane immutata, ma sono state inserite alcune nuove missioni molto interessanti: in una, per esempio, dovrete trafugare un intero sommergibile nucleare, mentre in un'altra dovrete vedervela solo con dei cani.



Sembra proprio un massacro...









THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Un crudele pirata ha rapito la vostra ragazza puntando al suo bottino... Succede sempre così.

La serie di avventure grafiche più popolare è finalmente giunta al terzo capitolo. Non solo i due Monkey Island possono essere indicati come le migliori avventure mai realizzate, ma sono anche genuinamente divertenti e spiritosi. Dimenticatevi i due Discworld, praticamente destinati solo ai fan di Pratchett: ecco finalmente un gioco adatto a tutti.

La storia è come al solito piuttosto stupida, ma funziona. All'inizio del gioco dovrete far saltare una nave carica di scagnozzi di LeChuck. Fatto ciò, LeChuck stesso fa saltare la sua nave, apparentemente morendo (il che significa che tornerà di sicuro). Voi però riuscite a scappare dalla nave, rubando nel frattempo l'anello del bieco pirata. Quando giungete a riva, venite accolti dalla vostra bella fidanzata, alla quale chiedete subito di sposarvi, ma dato che impersonate un personaggio abbastanza scarso usate come fede l'anello strappato a LeChuck. Bella mossa! L'oggetto in questione è maledetto, ed Elaine viene trasformata in una statua d'oro. Subito vi mettete in cerca d'aiuto ma, stando su un'isola piena di pirati, quando tornate indietro scoprite che la vostra ragazza è stata "rubata". Ed ecco quindi il vostro compito: ritrovare il vostro tesoro (ehm) e riportarla a delle sembianze normali, vivendo successivamente felici e contenti.





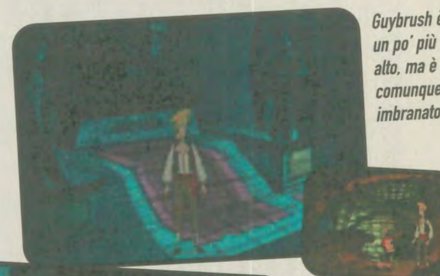
PER	PC
DA	Virgin/LucasArts
QUANDO	Novembre

DEISGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE

PRIME IMPRESSIONI

Sono stato un grande fan dei primi due Monkey Island su Amiga e PC, e non vedo davvero l'ora di mettere le mani su questo nuovo capitolo. Ho avuto modo di giocare a una versione non definitiva e devo ammettere che l'umorismo è della stessa qualità dei primi due. Grafica e sonoro sono eccezionali... Dobbiamo attendere ancora poco!

La grafica ha un look molto "cartoneanimatesco" ed è assolutamente fantastica. L'interfaccia è un'evoluzione di quella utilizzata in Full Throttle, vale a dire che potrete far apparire in un qualsiasi momento un piccolo pannello che permette di eseguire diverse azioni. La sceneggiatura è qualcosa di incredibile, e non pensate di poterci giocare di notte, dato che terreste svegli tutti i vicini con le risate. La storia principale è già di per sé interessante, ma la Lucas la ha comunque infarcita di sottotrame e distrazioni varie che vi terranno impegnati un bel po' e che faranno sembrare il gioco molto più esteso di quanto sia in realtà. Il terzo episodio di questa serie è forse il gioco più atteso mai preparato dalla Lucas, il che significa che verrà pubblicato solo quando la suddetta casa sarà soddisfatta al 100%... con un po' di fortuna lo saremo anche noi.



Guybrush è un po' più alto, ma è comunque imbranato.



I dialoghi sono bizzarri come al solito.



Nessuno degli enigmi vi terrà bloccati a lungo, ma la vicenda è così lunga che passerà molto tempo prima che riusciate a vederne la fine.



Aah, il bar...speriamo non ci sia più il grog.



Guybrush ha trovato una barca che riuscirà a controllare.



Tutte le locazioni hanno un aspetto molto fumettoso.



Dove ho lasciato Elaine? Ero sicuro fosse qui.

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZ

STARSHIP TITANIC

PC

Avventura • Simon & Schuster • Natale

Scritto da Douglas Adams (autore della Guida Galattica degli Autostoppisti), Starship Titanic sarà tutto tranne che la solita avventura banale. La storia fa perno attorno a un'astronave che si schianta in camera vostra. Dovrete esplorarla e scoprire cosa è andato storto, nonché rimediare all'accaduto. Il gioco combina sprite, fondali renderizzati e un bel po' di animazioni davvero spettacolari. E per quanto riguarda la giocabilità? Ne sapremo di più quando ci metteremo le mani sopra.

Un'astronave si è schiantata in camera vostra. Che macello.



XENOCRACY

PC · PlayStation

Spara-e-fuggi • Grolier Interactive • Febbraio



Ma quale strategia, spaccate tutto!

Xenocracy è una specie di spara-e-fuggi spaziale strategico. Per i fan dell'azione pura però c'è anche la possibilità di spaccare tutto senza preoccuparsi di nulla. Il gioco offre 70 missioni generate casualmente zeppe di flotte nemiche e da affrontare su diverse astronavi. La versione PC sarà giocabile in rete da otto persone contemporaneamente.





Volete le opzioni? Ecco le opzioni!

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE

DIABLO



Action RPG • EA/Blizzard • Dicembre

Diablo è stato uno dei primi RPG giocabili in rete su PC ad anteporre l'azione alla strategia, e ha venduto milioni di copie proprio per questo. Vi ritroverete a esplorare città e dungeon, spazzando con incredibili armi una vasta gamma di mostri. Il vostro scopo finale sarà quello di ripulire la regione dal male che la infesta. La grafica utilizza ottime tecniche di illuminazione per creare affascinanti livelli. Se si rivelerà bello la metà della versione PC, sarà un grande gioco.





ACTUA ICE HOCKEY





Sport • Gremlin • Gennaio



Niente sabato sera da donnicciole sul campo di hockey! Assolutamente no, questa è violenza pura a bastoni in faccia in perfetto motion-capture. Avrete a disposizione i migliori team internazionali che si sfideranno nelle Olimpiadi di Nagano nel 1998, e potrete anche creare i vostri campionati e tornei. La grafica sembra impressionante per ricchezza di telecamere mobili in 3D capaci di catapultarvi in pieno nell'azione. Questo potrebbe essere il primo serio pretendente alla corona detenuta attualmente da Power Play Hockey.

PREMIER MANAGER '98





Manageriale • Gremlin • Dicembre

Potrete rivivere tutte le stressanti emozioni del gestire una squadra di undici giocatori. Scegliete i vostri giocatori attentamente e attraversate il sottile confine tra l'anonimato e la fama.

POSTAL



Sparatutto • Take Two Interactive • Dicembre



Ecco un altro violento e controverso gioco dagli Stati Uniti. Postal è uno spara e fuggi riflessivo, con personaggi muniti di armi assurde che vanno in giro a massacrare nemici folli. L'attuale versione del gioco sta subendo lievi modifiche, che elimineranno una scena in un cortile scolastico e alcune urla femminili. L'enfasi sarà posta sulla giocabilità più che sulla grafica, con molte battaglie con vista dall'alto da affrontare. La modalità multiplayer supporterà fino a sedici giocatori per un po' di sana azione distruttiva.

SUB CULTURE



Strategia/Azione • Ubi Soft • Dicembre

Equipaggiate il vostro sottomarino personale e portatelo nelle profondità marine per placare un conflitto fra due superpotenze. Sub Culture sarà un gioco per PC equipaggiati con scheda acceleratrice 3D, con più di 100,000 poligoni su schermo, e rappresenterà a tutti gli effetti una delle più ambiziose escursioni subacquee dal ritrovamento del Titanic. Ci saranno 20 specie di pesci diversi, che incontrerete mentre vi farete strada per le 30 missioni circa di cui sarà composto il gioco.



TENNIS ARENA





Sport • Ubi Soft • Novembre



Combinate la divertente giocabilità di Smash Tennis con grafica in motion-capture e inizierete a capire cosa stanno cercando di realizzare i programmatori di Tennis Arena. Ogni tennista nel gioco (ce ne sono sei fra i più diabolici) ha la propria personalità e tutti giocheranno in maniera differente. C'è persino una ragazza simile a una delle Spice Girl da qualche parte (cosa non si fa per i soldi). Fino a quattro giocatori possono cimentarsi in questo tennis pieno di mosse speciali Probabilmente non piacerà a coloro che cercano un titolo realistico, ma se volete una giocabilità immediata e furiosa dategli un'occhiata!

THEME HOSPITAL



Strategia • EA/Bullfrog • Dicembre

Un altro grande successo per PC fa il suo arrivo su Playstation. Questo successore di Theme Park vi metterà al controllo di un ospedale, con tutte le decisioni relative alla vita e alla morte da prendere. Inizialmente dovrete disegnare la struttura del vostro ospedale per poi assumere il personale, e nel frattempo sarete travolti da emergenze, nuove malattie, apparizioni di Satana e altri numerosi problemi che potreste definire in qualsiasi modo tranne che "di salute". Quando i pazienti inizieranno ad arrivare dovrete essere sicuri che tutto sia già pronto per le loro cure. La versione PC era ottima e, sempre che il mouse sia supportato, questa versione dovrebbe essere altrettanto bella, se non migliore.



Z



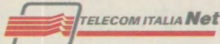
Strategia/Azione • Sony • Gennaio

Prendete una dose di Command & Conquer, aggiungete un paio di robot ubriachi, lanciateli in folli missioni e avrete un'idea di Z. E' un gioco strategico, ma predilige il divertimento e la giocabilità a una seriosa pianificazione strategica. Gli sprite sono più grandi di quelli di Command & Conquer, e la varietà di mezzi è assicurata. Potrebbe essere divertente.

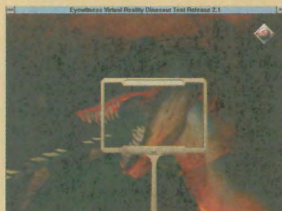


DINOSAURI! ALLA RICERCA DEL MONDO PERDUTO

GRATIS
l'abbonamento di prova* a:



Un'emozionantissimo CD-Rom interattivo alla scoperta delle straordinarie creature che popolavano la Terra milioni di anni fa.



Esplorazioni in realtà virtuale, per scoprire ogni dettaglio della loro anatomia.



30 ambientazioni interattive, 15 filmati, 50.000 parole, più di 600 immagini.

Collegamento Internet a Dino on-line, un sito dedicato, per conoscere le ultime scoperte dei paleontologi. Riproduzioni interattive in 3D di numerosi esemplari con ingrandimenti ai raggi X







EXPLORANDO

RIZZOLI NEW MEDIA

Nelle librerie e nei computer shop a L. 99.000. Per informazioni www.rcs.it/newmedia - tel. 02/5516796

* 8 ore fruibili in 15 giorni



DAI MIGLIORI REDATTORI SULLA PIAZZA, LE...

Recensioni

GamesMaster si è accarrapata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.
La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:

TITOLO DEL GIOCO	
VERSIONE RECENSITA	Sistema
GIOCATORI	1, 2, ecc.
DA	Produttore
PREZZO	Se disponibile
USCITA	Mese

GRAFICA — La qualità grafica del videogioco: le animazioni, gli sprite, i fondali... **82**

SONORO — Come sono gli effetti sonori? La colonna sonora è da MTV Award? **86**

IL GIUDIZIO — In sintesi, un giudiwio sul videogioco, le sue pecche e i suoi punti di forza.

GIOCABILITÀ — Sarà frustrante trovare le mosse o l'adrenalina scorrerà a fiumi mentre giocherete? **93**

LONGEVITÀ — Qui vi diciamo quanto vi ci vorrà prima di essere nauseati dal gioco e pensare di scambiarlo. **78**

GLOBALE — La resa dei conti. Tutto il videogioco in un solo numero. Croce e delizia da maneggiare con gran cura **87**



Legenda

La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di GamesMaster!

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

PAGE 24



I RAGAZZI SONO TORNATI, PIÙ FORTI CHE MAI E IN SPLENDIDA FORMA 3D POLIGONALE...

TUTTI I TITOLI CHE GLI ESPERTI DI GM HANNO VISTO QUESTO MESE...

JEDI KNIGHT
"Fa vedere a *Quake* cos'è un gioco One-player"



PAGE 28

EXTREME-G
"Non c'è mai stato un gioco così."



PAGE 30

G-POLICE
"Grande gioco che non finisce mai di stupire."



PAGE 32

MARVEL SUPER HEROES
"Un epico scontro di giganti in calzamaglia."



PAGE 34

SHADOWS OF THE EMPIRE
"Il gioco più vicino a Star Wars ."



PAGE 36

LA GUIDA

IL MEGLIO E IL PEGGIO DEI VIDEOGIOCHI NELLA GUIDA DI GAMESMASTER.



PAGE 43

LE NOSTRE GARANZIE

1. Giochiamo ogni gioco fino allo sfinimento.
2. Ci avvaliamo dei migliori esperti del settore.
3. Giochi nella media prendono voti nella media (50-60%).
4. La giocabilità, e non la grafica, innanzitutto.
5. Non recensiamo mai e poi mai demo.



Rispetto alla serie *SF Alpha*, qualcosa è stato semplificato per essere adattato al nuovo ambiente 3D.





L'impatto dei colpi è ben fatto e dà un grande feeling ai combattimenti, quel feeling che *Tekken* conosce molto bene

Evviva, gli street fighter sono tornati! E questa volta sono dannatamente e violentemente in 3D!

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, Mac, MD, N64

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Street Fighter Ex Plus Alpha è ancora una volta il classico beat-em-up Capcom. Ventitrè incredibili personaggi, un numero impressionante di mosse mozzafiato e una splendida giocabilità a lungo termine che vi farà sudare 7 joypad! Credevamo che Street Fighter Alpha 2 fosse praticamente imbattibile, ma ci sbagliavamo di grosso: SF EX + Alpha lo supera in quasi tutti i campi.

Molti giocatori si dicevano perplessi all'idea di aggiungere una nuova dimensione a una serie che era sempre stata in 2D, e la maggiore preoccupazione era che l'azione avrebbe potuto risultare rallentata, e che l'istintiva, vibrante giocabilità avrebbe potuto andare perduta. Certo, lo svolgimento dell'azione è un po' più lento di SFA, ma nessuna delle perplessità ha più ragione d'essere, e dopo qualche incontro pieno di azione frenetica sarà molto difficile notare questa leggera lentezza. A voler guardare bene, comunque, il furioso attacco coi coltelli di Garuda è tutto fuorché lento, così come il famigerato Lightning-Kick di Chun Li.

In ogni caso, vedere quegli splendidi personaggi poligonali in azione vale pienamente il lieve rallentamento. Benché il design degli sprite sia stato sempre ottimo nella serie Street Fighter, tutti i personaggi hanno un look molto migliore in 3D, dalle sinuose combattenti femminili fino ai possenti colossi. Considerando la relativa inesperienza di Capcom in campo poligonale, i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro nell'impiegare i giusti trucchi al posto giusto: Zangief e Darun, per esempio, sono fatti da blocchi squadrati per enfatizzare il busto muscoloso, mentre Chun-li, Blair e altri sono modellati in maniera tale da dare loro sembianze maggiormente flessuose. Tutto questo crea un ambiente grafico pieno di estremi, che però riesce a mantenere un proprio look distintivo.

Chun-Li fa assaggiare all'indiano un po' di sana giustizia. La ragazza orientale avrà ancora più fan in questa versione 3D.



Mr. Dark è una gradita conferma fra i lottatori di questo gioco.

È quello che stavamo aspettando e per giunta è in tre dimensioni. Proprio quello che ci voleva per dare un po' di movimento alle nostre console.

Oh mamma, da dove arrivava quello?

Street Fighter EX Plus Alpha è, naturalmente, la conversione di quello Street Fighter EX visto in anteprima alla JAMMA Convention tenutasi a Tokyo nel 1996.

In vista della futura uscita del gioco ci sono state continue discussioni riguardo i pro e i contro della trasposizione in 3D, durante le quali molti hanno affermato che i poligoni avrebbero mutato notevolmente lo spirito della serie. In effetti, quando il titolo venne distribuito nelle sale giochi, agli inizi del '97, non suscitò grande interesse nel pubblico, spingendo Arika ad apportare alcune modifiche. Il risultato, Street Fighter EX Plus, seguì pochi mesi dopo.

A conti fatti, i giocatori non avevano ragione di preoccuparsi. Benché i combattenti fossero costituiti da poligoni, combattevano nello stesso piano 2D utilizzato dai predecessori. Non c'erano spostamenti laterali o visuali dalle spalle del personaggio, solo sana e vecchia giocabilità da Street Fighter.

Street Fighter EX Plus Alpha è più o meno una diretta conversione del coin-op originale, ma aggiunge 2 personaggi: Dhalsim e Sakura, e tutte quelle modalità extra che i possessori di console amano tanto.



Umorismo e cazzotti

Come ormai consuetudine dei titoli Capcom, Street Fighter EX Plus Alpha è pieno di trovate umoristiche per cogliere il giocatore di sorpresa. Per esempio, molti lottatori dispongono di "mosse provocatorie" con le quali schernire gli avversari: una delle più simpatiche è quella di Dhalsim, che fluttua a gambe incrociate, cantando misteriosi mantra orientali. Inoltre, è possibile, tramite articolate combinazioni di tasti impartite al momento giusto, cambiare cose come i ventagli di Hokuto e il colore della mazza da baseball di Cracker Jack. Perché? E perché no? Tutti i fortunati Internauti inoltre potranno trovare molte più informazioni a riguardo sulla guida del gioco compilata da K. Megura, presente su www.gamefaqs.com.

Ecco C. Jack con la sua grossa mazza argentata. Gradevole il suono del metallo contro le ossa...



Guarda lì, la ragazza li sventola mica male quando vince un incontro...



Non sono dei bellissimi ventagli? È adorabile il modo in cui li sventola!



Jacki Chan, beccati queste mosse!

Come vi potreste aspettare, questo gioco è pieno di mosse spettacolari, ma quelle che restano più impresse sono senza dubbio le prese, probabilmente perché sono le uniche mosse che fanno compiere alla telecamera incredibili evoluzioni durante il gioco. Le più impressionanti sono probabilmente la presa rotante di C. Jack (che prende l'avversario e lo fa roteare sulla propria testa in pieno stile wrestling) e quella rotolante di Kairi (che afferra il nemico, rotola per un po' e lo lancia in aria). Un'altra mossa incredibile è il letale salto-bomba di Darun, nel quale il picchiatore afferra l'avversario, salta in alto circa 70 metri per poi atterrare sulla testa del malcapitato. Infine sono disponibili numerosi attacchi in tuffo per Skullomania, il quale, in uno in particolare, vola per lo schermo atterrando sul nemico e gli scivola fra le gambe prima di stenderlo e colpirlo alla schiena. L'ultraviolenza non è mai sembrata così bella e sana. Provatele, e ricordatevi che tutte le mosse potranno essere perfezionate contro un avversario immobile nella modalità allenamento!



C. Jack


Assolutamente da non fare a casa. C. Jack sa essere letale quando vuole...


Darun



Ok, fa male, ma volete mettere l'ebbrezza del vento fra i capelli?

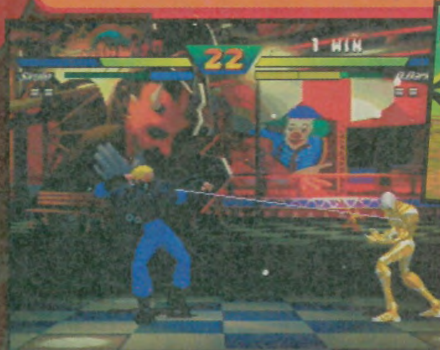

Garuda

Skullomania


Skullomania dimostra una grande abilità nel passare sotto le gambe del nemico e colpirlo alle spalle.



Ancora calci rotanti!



Dopo aver catturato un lottatore con questo arnese, il vecchio Dark lo elettrizza per bene.



La giocabilità, poi, è quella classica Capcom. Combo, super-combo, reversal e tech hits (che neutralizzano una presa avversaria) risultano accessibili con un minimo di pratica e un po' di manualità, e c'è anche un'aggiunta al repertorio di mosse disponibili, il guard break. Questa comoda mossa permette al giocatore di stordire un avversario in parata lasciandolo indifeso per qualche secondo. A parte questo, poco altro è cambiato nel sistema di combattimento. Il gioco prende in prestito qualcosa dai precedenti titoli della serie, apporta qualche correzione ed elimina qualche aggiunta recente (come le Custom Combo di SFA, per esempio), ma come si suol dire "squadra che vince non si cambia".

Una cosa sopravvissuta dalla serie Alpha, e che aggiunge molto all'esperienza videoludica, è la barra di potenza delle combo a tre livelli. Il livello di questa barra sale durante l'incontro, rendendo le combo dei giocatori via via più devastanti, cosa che contribuisce a rendere il round progressivamente più emozionante. In effetti, una volta presa confidenza con le super combo, quasi tutti gli scontri finiranno con un'esplosione di flash multicolori... magnifico!

Per quel che concerne i

Combo e misteriosi macigni

Naturalmente, il pezzo forte dell'arsenale di qualsiasi combattente è rappresentato dalle super-combo: una serie di attacchi imparabili che infliggono ingenti danni al nemico. Stranamente, non sono troppo difficili da eseguire, e molte possono essere effettuate semplicemente con due mezzelune seguite da un pugno o un calcio. La forza e il tipo di mossa dipendono dallo status dell'indicatore a 3 livelli delle super combo. Se si trova al livello 1, l'attacco risultante sarà alquanto fiacco, ma al terzo la super sarà davvero devastante. Sconfiggete qualcuno con una super combo e otterrete un super finish, che è inesplicabilmente accompagnato da un sacco di macigni che colpiscono lo schermo. Uhmm...






Anche se difficile da controllare, Zangief vanta una buona serie di mosse.





Impariamo l'arte delle botte...

Di base, i lottatori hanno tutti lo stesso sistema di combattimento: tre calci e tre pugni di potenza crescente. Comunque, l'uso di questo sistema combinato con le classiche rotazioni del pad direzionale rivela che ogni personaggio ha i propri attacchi caratteristici. Alcuni dei più interessanti permettono al giocatore di unire insieme due o più azioni per accentuare il danno. Ecco alcuni esempi:





Ryu

Per il Tornado attack di Ryu: giù, giù-sinistra, sinistra, calcio. Ripetere tre volte per un effetto prolungato.

Hokuto

Per fare molto male con uno Shoulder Barge, provate con giù, giù-destra, destra e pugno.








Doctrine Dark

Provate il Doctrine Dark Wire: giù, giù, giù-destra, destra, pugno. Quindi ancora pugno per elettrizzare l'avversario.



Ecco un bel modo di finire un incontro, chiaro come il sole!

personaggi, beh, di certo non se ne può criticare il numero. Ci sono 23 combattenti in tutto, 19 dei quali disponibili dall'inizio e 4 da conquistare combattendo nella modalità Arcade.

Fra quelli nuovi, ne spiccano alcuni particolarmente interessanti. Doctrine Dark, per esempio, è un esperto di esplosivi vestito da militare che lascia dinamite ai piedi degli avversari e li lega con del filo elettrico. Cracker Jack, invece, è un minaccioso buttafuori che può sferrare calci poderosi ai danni degli avversari, o semplicemente colpirli con una mazza da baseball (che può anche essere usata per ribattere palle di fuoco e cose simili). Altri interessanti personaggi nuovi includono Skullomania, fanatico di Halloween, e lo spaventoso samurai Gurada, che sembra avere un coltello in ogni tasca e adora trafiggere gli avversari.

I quattro boss sono molto particolari. Ci sono le versioni diaboliche di Ryu e Hokuto, che sfoggiano mosse diverse e splendide tenute nere, e due personaggi completamente nuovi chiamati Cycloid Beta (un blocco unico in goraud shading), e Cycloid Gamma (completamente in wireframe verde). Ognuno di loro usa una gamma di mosse prese da altri combattenti, ed è veramente molto difficile da battere, assicurando così una discreta longevità anche nella modalità a un giocatore, più elevata di quella di Marvel Super Heroes (recensito su questo numero).

Una piccola delusione, invece, è rappresentata dal fatto che molti personaggi sono troppo simili ad altri già esistenti. Allen e Kairi, per esempio, sono sostanzialmente dei cloni di Ryu, combattenti semplici senza troppi fronzoli nè armi particolari, Darun è Zangief con dei baffi e tutte le ragazze (Blair, Sakura, Pullum e Hokuto) assomigliano a Chun-li, con differenti vestiti e qualche mossa nuova. Certo, i personaggi non possono poi variare più di tanto (e hanno comunque abilità di cui inizialmente neanche ci si accorge), ma qualche razza differente, e maggiori differenze di età fra i combattenti, non avrebbe di certo guastato.

A parte questo, comunque, Street Fighter EX Plus Alpha ha tutto. Giocabilità coinvolgente, molti e interessanti personaggi nuovi, e un meraviglioso restyling grafico. Nonostante qualche piccolo difetto dunque, questo è un picchiaduro praticamente perfetto, che coinvolgerà gruppi di giocatori fino a notte fonda davanti al televisore. Inoltre, la trasposizione in 3D, anche se non particolarmente rivoluzionaria, dona senza dubbio alla grafica di Street Fighter un look più attuale, e dovrebbe spingere Capcom a sperimentare un maggior numero di nuove idee grafiche.

Comunque sia, questo gioco è un must per ogni fanatico dei picchiaduro e un acquisto molto consigliato a chiunque voglia un beat'em up brillante nella propria collezione.




Molti dei nuovi personaggi tendono a utilizzare mosse tipiche di Ryu o Ken. Uomo avvisato...




I pestaggi non sono mai stati così divertenti! Sotto a chi tocca!

Non vale tirare i capelli, tutto il resto sì.

Bonus e schermi segreti

Chiunque abbia acquistato Street Fighter 2 Turbo (o qualsiasi altro precedente capitolo della saga) ricorderà sicuramente lo schermo bonus dei barili, nel quale il giocatore doveva rompere dei barili che gli rotolavano contro da entrambi i lati dello schermo. Bene, questo schermo è tornato in SF EX Plus Alpha come schermo bonus segreto! Esatto, potrete rivivere quegli antichi giorni una volta ancora! In effetti è proprio divertente per qualche minuto, e il fatto che gli ultimi barili richiedano più colpi e persino super combo per essere distrutti significa che dovrete impratichirvi per riuscire a eseguire molte mosse in breve tempo.



Due giovani uomini si godono la compagnia l'uno dell'altro?

"Prendi questo! E ce n'è ancora se ti riprovi a prendere i miei vestiti senza dirmelo!"

Oh là là, che varietà!

Che ci crediate o no, Street Fighter EX Plus Alpha sfoggia 6 incredibili modalità di gioco! Oltre ai classici Arcade e Vs Mode, c'è il Survival Mode (come l'Arcade solo che la barra di energia del giocatore non si ripristina fra un avversario e l'altro), il Team Battle (nel quale scegliete un gruppo di lottatori e lo fate combattere contro un altro), il Time Attack e il Practice Mode. L'ultima è un'aggiunta davvero utile, in quanto permette ai giocatori di provare mosse particolarmente difficili contro un avversario fermo. Questa opzione include anche un Expert Mode nel quale il giocatore dovrà eseguire una serie di mosse speciali e super-combo per guadagnare punti e passare al prossimo avversario: un ottimo modo di imparare nuove mosse per usarle al meglio nei combattimenti regolari.

SF EX PLUS ALPHA	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Virgin/Capcom
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Dicembre

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
I personaggi potrebbero essere più belli, ma le animazioni sono molto ben fatte. 82	Una bella dose di ossa rotte e di colpi ben assestati. 80	Un sacco di mosse da imparare e tanti combattenti originali da provare. 87	Molte opzioni per altrettante modalità di gioco differenti. In due, poi, è ancora meglio! 87	87

IL GIUDIZIO *Questo gioco mantiene alto il nome di Street Fighter e offre un gradita svolta al 3D.*



DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

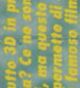
PC



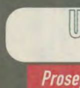


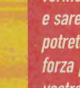
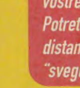









Sparatutto 3D in prima persona? Ce ne sono milioni, ma questo è l'unico che vi permette di calarvi nel più famoso film di fantascienza della storia...



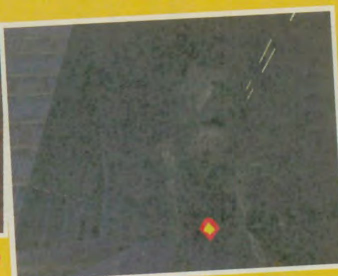
Quando vi trovate in una situazione come questa, dovete solo fare il vostro dovere.



Non le troverete all'inizio del gioco, ma rimangono sempre il bersaglio favorito.



Fatevi colpire ripetutamente e farete una pessima fine.



I livelli sono pieni di enormi locali, che raramente sono vuoti.

Saltate sulle casse in movimento per passare di sezione in sezione.

Dark Forces 2 vi porterà a diventare uno Jedi, ma saprete resistere al lato oscuro della forza?

JEDI KNIGHT

Ed eccolo maestoso, con il suo Imperial blaster rubato a un tizio ucciso a un bar.



Qualsiasi nuovo gioco su Guerre Stellari scatena sempre molto scalpore alla sua uscita, e uno che incorpora il motore di Quake farà morire d'attesa un sacco di fan della saga. Un gioco che fa tutto questo e che inoltre vi lascia scegliere se essere buoni come Luke o cattivi come Darth , e vi permette di impugnare le spade laser e usare la Forza, farà sbavare tutti i fanatici di Star Wars peggio di un Wookie con la rabbia...

Il primo Dark Forces aveva dei difetti, ma restava un gran gioco (erano i tempi in cui non si parlava ancora di Quake, e le spogliarelliste di Duke Nukem 3d erano solo un lucchichio negli occhi di qualche programmatore). Questo seguito, in ogni modo, è ancora meglio, corregge tutti i difetti e mira a ottenere lo status di "classico". Così, parlando di migliorie, ora potrete salvare in qualsiasi momento e giocare in rete, disponendo inoltre del più raffinato gioco basato su Star Wars.La trama è ben studiata, quasi come quella di un film e, combinata con l'azione, contribuisce a ricreare l'atmosfera della trilogia. Certo, Quake e Hexen 2 possono sembrare più belli graficamente, ma questo è soprattutto dato dal fatto che il giocatore si trova sempre in zone chiuse. Cosa che non accade in Jedi Knight, dove vi ritroverete a correre lungo enormi livelli che sfociano in vaste sezioni vertiginose all'aria aperta o con grandi crepacci, che peraltro aspettano solo che mettiate un piede in fallo. Tutto ciò porta a numerose situazioni ricche di tensione e di scene di azione che vi vedranno correre per evitare letali raggi che i nemici vi sparano contro. Fortunatamente, ed è proprio il caso di dirlo, potrete salvare in qualsiasi momento. Insomma, tutto è esattamente come ve lo sareste immaginato: un film di fantascienza e azione "interattivo". Diciamocela tutta, sappiamo come apparirebbero le stazioni spaziali nei film, ed è esattamente come appaiono in Jedi Knight. Le armi rivestono un ruolo quasi marginale rispetto alla bellezza grafica e al coinvolgimento. Non ci sono molte innovazioni rispetto all'episodio precedente, ma quelle che ci sono aggiungono solo punti alla giocabilità. Considerate la spada laser, per esempio. Non soltanto riduce in polpette chiunque vi si avvicini troppo, ma vi permette anche di distruggere alcuni oggetti e di deflettere i laser nemici, se siete abbastanza abili. Poi c'è la Forza, ma per quello vi rimando al box Usa la Forza. Aggiunte ovvie in un gioco di Guerre Stellari, ma che migliorano davvero la giocabilità. Alquanto sorprendentemente, Jedi Knight offre il peggio di sé nel gioco in rete. I livelli per i deathmatch sono veramente troppo piccoli e sembra che ci siano poche armi in giro. Potrebbe essere divertente andare in giro con una spada laser, ma chiunque sa che un fucile uccide un ostinato che impugna uno stupido bastone luminoso! Il deathmatch in Jedi Knight è semplicemente poco divertente e non si ascia rigiocare molto volentieri.Non c'è di che preoccuparsi, comunque, perché il gioco in single-





Potreste usare la forza in questi casi, ma spazzarli via con violenza è più divertente.

Ecco come lo fanno i veri uomini! Un death match con spade laser, e si può anche cambiare colore!



Usa la Forza!

Proseguendo nel gioco troverete dei power up della forza che vi permetteranno di aumentare i vostri poteri Jedi. Inoltre, sarete attentamente controllati per verificare la vostra rettitudine: siate buoni e sarete un vero Skywalker, siate cattivi e potrete vestirvi di nero. Potrete usare la forza per aumentare la vostra velocità, le vostre capacità di guarigione e di saltare. Potrete inoltare raccogliere gli oggetti a distanza e influenzare le menti dei meno "svegli".

Sparare ai deboli e agli innocenti vi aiuterà a passare al lato oscuro.



Usate la Forza per guarirvi: le esplosioni non vi faranno più paura.



Potete colpire un nemico da chilometri di distanza, se avete abbastanza Forza...

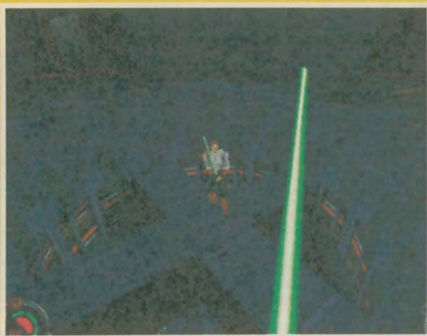


Impossibile tagliare quel collo, provate con un po' di persuasione...





Eilà!. Ehi, fai attenzione con con quell'ascia, potrebbe finire in un occhio a qualcuno.



Un duello mortale, in stile Jedi. Occhio, perché potrebbe saltare fuori qualcuno all'ultimo momento e fare fuori entrambi!



Questo livello è una fabbrica con un sacco di ascensori e nastri trasportatori. Potete utilizzarli per trovare un robot che abbia il disco che cercate.





Mentre il giocatore cammina per l'hangar, un mostro salta fuori e gli causa quasi un attacco di cuore. Sarà forse una tattica?



Potete cambiare il vostro look nella modalità multiplayer, da un frivolo verde a questo bel completino.

Il mirino automatico serve a colpire i nemici dalla distanza e risparmiarsi qualche ferita.







player è davvero brillante, tanto da polverizzare anche un gioco con un motore grafico migliore, come Quake. Vanta una grande atmosfera, una buona trama, molta azione, livelli immensi e un incredibile feeling alla Star Wars. Persino se vi vestite di nero, sviluppate un problema respiratorio, indossate una maschera nera e vi fate chiamare Darth Fener, non riuscirete a essere tanto "Guerre Stellari" quanto lo sareste giocando a Jedi Knight! Grazie a questo gioco, sia che viviate a Roma, Palermo o Milano potreste scoprire un giorno che la ragazza che avete sempre amato era vostra sorella, e l'uomo più malvagio dell'universo vostro padre. Usa la Forza, giovane Jedi!



Recuperate una di queste balestre, avvicinatevi abbastanza al vostro nemico e gli farete fare una fine spettacolare.





Molti livelli hanno stretti camminamenti affiancati da dirupi. Non guardate giù e non camminate di lato, mi raccomando.

Parliamo un po' di 3Dfx...

Jedi Knight girerà tranquillamente su un normale PC (uno comunque con un numero alto dopo la P), ma se volete vedere gli stormtrooper nella loro migliore veste poligonale, allora mettete da parte un po' di soldi per una scheda acceleratrice 3D. Cercate di configurarla nel migliore dei modi e vi accorgerete di quanto bene avrete speso i vostri risparmi. Aggiornatevi, anche perché ben presto ogni gioco la richiederà.

Con 3Dfx

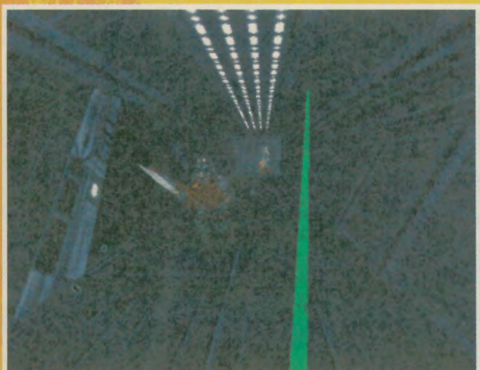


Texture brillanti, movimento veloce e grandi effetti. Soldi spesi bene, secondo il mio modesto parere.

Senza 3Dfx



Poligoni spigolosi e lentezza generale. È lo stesso giocabile, ma correte subito a comprarvi una scheda 3Dfx!.



Chi vincerà questo combattimento? Da una parte una lama insanguinata, dall'altra una formidabile spada laser.



Quando usate la spada laser potete passare alla visuale in terza persona. È più facile deflettere i colpi con questa visuale.

JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 8
DA	Lucasarts/Virgin
PREZZO	89.900 lire
USCITA	Dicembre

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Livelli enormi e un sacco di dettagli. Avrete però bisogno di una 3Dfx per goderne. 92	Grandi effetti sonori e musica. Il parlato e i suoni degli alieni lo rendono grandioso. 93	Sei uno Jedi. Sii bravo, uccidi quanti nemici puoi e completa qualche missione. 93	I livelli sono grandi e si fanno sempre più tattici. Peccato per i livelli deathmatch. 89	91

IL GIUDIZIO *L'apoteosi dei giochi su Guerre Stellari. Grandiosa la modalità a un giocatore, insufficiente invece quella multyplayer.*



Urca! Passatemi l'antiemetico per favore...

Mentre la maggior parte dei giochi di guida si basa su lunghi rettilinei e curve improvvise per dare un effetto di accelerazione e di velocità, Extreme-G sfrutta altri trucchi. Per esempio, lascia il corridore a prendere velocità su un primo loop, per poi spararlo in un secondo loop spezzato che lo proietta su un salto gigante seguito da una bella "vite". Insomma, anche gli amanti sfrenati delle montagne russe faranno bene a non mangiare prima di giocare a Extreme-G!


Giro della morte. I controlli si invertono a metà strada.


Avvitamento. Argh, dove sto andando?


Picchiate. State guidando belli tranquilli, e improvvisamente...


Salti. Passateli alla massima velocità o vi schianterete.

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

recensione

DISPONIBILE PER



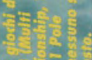


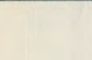
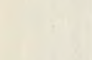




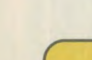


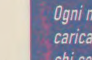
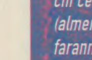
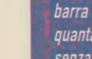
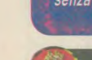









VERSIONE RECENSITA

Ci sono altri 3 giochi di guida per N64 (Multi Racing Championship, Top Gear Rally e F1 Pole Position) ma nessuno si avvicina a questo.


Occhei bella, che ne dici di fare un giro sul mio cavallo d'acciaio? E che ne dici del pavimento a scacchi?


Tenetevi forte! Stiamo per tornare a bruciare... beh, per questa volta lo possiamo anche chiamare l'asfalto.



Cosa succede se incrociate Wipeout 2097 con un Nintendo 64 e con Michael Schumacher..?

EXTREME-G

Mixate un vecchio film Disney con il più veloce gioco di guida conosciuto dal genere umano e avrete un'idea di massima di quello che può essere l'esperienza di guida con Extreme G. Per farvi un'idea più precisa, provate ancora a unire Tron e Wipeout, e ne uscirà un gioco capace di darvi il brivido della velocità come questa corsa di motociclette futuristiche..

Nel malcelato tentativo di dimostrare che il Nintendo 64 può fare tutto ciò che fa la Playstation (con l'eccezione delle schermate "Loading, please wait"), gli sviluppatori di Extreme-G hanno tenuto sott'occhio i migliori giochi di guida per quella console come punto di riferimento, cercando di portare il gioco ai limiti estremi.

Prendiamo per esempio la velocità: Wipeout era un po' ostico all'inizio, ma una volta presaci la mano si poteva gestirlo con facilità e concentrarsi sulla corsa. Accendete Extreme-G e vi ritroverete catapultati nel gioco a tutta velocità, spiaccicati contro i muri e gli angoli, sgommando a tutta velocità sulle piste e cercando disperatamente di imparare le combinazioni giuste sul pad prima di vedere finire il tempo.

Non c'è mai stato un gioco di guida veloce come questo, e se non siete preparati a perdere un bel po' di tempo a imparare a sfruttare nel migliore dei modi la velocità e le derapate, considererete probabilmente questo gioco troppo veloce per essere divertente. Era in effetti dai tempi di Sega Rally che non si vedeva un gioco in cui l'abilità di effettuare delle sbandate controllate era alla base del successo nella corsa.

A prima vista si può pensare che le piste somiglino a quelle di Wipeout, ma dopo aver provato gli avvitamenti, i looping, i salti impressionanti, le rampe e i percorsi alternativi si capisce che i programmatori di Wipeout potrebbero farsi dare delle ripetizioni da quelli di questo gioco.

Ci sono così tante attrazioni in ogni pista da domandarsi come sia possibile una cosa del genere. Oltre ad ammirare i tracciati delle piste (e aspettare di recuperare il vostro stomaco dopo ogni sezione) dovrete tenere sott'occhio anche i vostri avversari, perché come in Wipeout sono un po' sparsi per il tracciato, così da farvi passare un bel po' di tempo di gara come se foste gli unici a correre. Quando perciò ne incontrerete uno dovrete fare molta attenzione, preparare le vostre armi migliori e attendere il momento giusto per far saltare in aria il concorrente prescelto, questa volta senza farvi distrarre dalle bellezze del paesaggio. E come se i bellissimi fondali dei tracciati non fossero già abbastanza, ci sono anche tonnellate di effetti speciali che farebbero l'invidia di maestri del cinema "a effetti" come Spielberg o Lucas.

Fare una curva e beccarsi il sole in faccia è veramente un bel flash, oltre che un bellissimo effetto grafico, e gustare il paesaggio modificato dai razzi di qualche vandalo di passaggio è una soddisfazione davvero unica. Parlando di armi, non potrete dire di essere mai stati colpiti da una vera arma finché non verrete distrutti da uno dei potenti e devastanti ordigni che il titolo mette a disposizione dei giocatori.

La armi sono gettate sulla pista, come in Wipeout, e una volta recuperate agganciate al lato della vostra moto.

Armarle e metterle in condizione di colpire un obbiettivo richiede un po' di esperienza ma, una volta acquisitala, nessuna gara si potrà dire veramente finita finché non le avrete usate.





Le armi di serie

Ogni motocicletta ha una di queste tre armi di serie. Tenete carica quella montata sulla vostra moto per scaricarla su chi cerca di sorpassarvi. Non si tratta di armi potentissime (almeno non come quelle che si possono raccogliere) ma faranno lo stesso il loro dovere contro i vostri avversari. La barra nella parte in basso a destra dello schermo mostra quanta energia è rimasta alla vostra arma: se rimanete senza potete sempre raccoglierne dalla strada.


Cannone Laser. Un debole raggio continuo di colore rosso. Bah...


Cannone a Impulsi. Il più lento dei tre e anche il più debole.


Cannone Excel. L'arma di un vero uomo. Molto rapida e cattiva.





Bivi. Seguite gli altri: è senz'altro la via più veloce.



Tunnel. Cosa succede se... Aaagh! Voglio scendere!



Rampe. Lo fa anche Oler Togni. Voi potete far di meglio.





Uomini veri

Sicuramente potrete fare affidamento sulla vostra abilità di guida. Oppure potrete utilizzare le vostre moto come proiettili, e magari usare il turbo boost per bruciare sul filo di lana l'ignaro leader della corsa. Direi però che la cosa più divertente è riempire di piombo il malcapitato di turno. Razzi, mine, semplici e laser, lanciafiamme a lunga gittata e altri generi militari assortiti vi permettranno di vincere ogni gara come un vero uomo deve saper fare. E cioé: giocando veramente sporco...



I missili posteriori vi coprono la schiena.



A ricerca. "Chi mi ama, mi segua"...



Mortai. Con una buona mira fanno danni.



Warp. Piazzate l'uscita, e poi l'entrata.

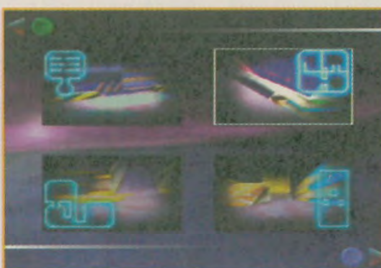


Missili ad ago. Mazzate a profusione.



Raggio trattore. Non starà davanti a lungo.





La modalità multigiocatore tira fuori il meglio da questo gioco.

Mi raccomando, casco in testa e luci accese anche di giorno... "Ma io ho solo il laser". Va bene lo stesso.

Se volete davvero impazzire, allora non dovete far altro che provare la modalità multiplayer. Possono giocare fino a quattro corridori alla volta, a discapito però di una perfetta visione della pista e al costo di un certo rallentamento. Potrete inoltre scegliere di effettuare corse semplici sulle piste oppure di formare un campionato, modalità che contempla un massimo di sedici persone. Il campionato prevede però che corrano contemporaneamente solo due persone per volta, e quindi la possibilità di giocare in così tanti diventa poco fruibile a causa delle lunghissime pause che ogni giocatore dovrebbe sopportare fra una gara e l'altra.

Molto divertente e' invece la Battle Arena, una corsa all'ultimo sangue, dove quattro giocatori possono correre all'interno di un'arena (giri illlimitati, nessun limite di tempo, solo semplice gusto per lo spargimento di sangue) per provare tutte le armi disponibili sul povero innocente di turno. C'è inoltre una gara alla bandiera che però, nonostante sia molto divertente, non potrà mai battere la cara vecchia battaglia.

Il solo altro aspetto di WipEout che è stato copiato è la colonna sonora dance. Anche se non è all'altezza della imponente colonna sonora Prodigy (Firestarter) nella corsa della Psygnosis, Extreme-G offre una colonna sonora solo simile, senza puntare a uno stile rock che oggi sembra più in voga. Comunque sia, se considerate che la musica è immagazzinata in una cartuccia di limitate capacità invece che in un CD, infinitamente più capiente, si tratta certamente di un ottimo risultato.

In definitiva, anche se il gioco non è così "pulito" come *WipEout 2097*, vanta comunque alcune gradevolissime caratteristiche. Prendete la mano con la sua velocità e concorderete con noi sul fatto che questo è il miglior gioco di corse per Nintendo 64.





Il controllo è decisamente più intuitivo e pratico di quello provato in WipEout...



E' molto più divertente in multigiocatore, o per lo meno contro altre moto computerizzate.



Yah-hoo! Ebbene sì, ci piacciono le luci colorate e le grosse esplosioni. Fateci causa, se volete.

EXTREME G	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Acclaim
PREZZO	149.000 lire
USCITA	Dicembre

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Grafica bella e veloce, tracciati 3D a perdita d'occhio e un sacco di sano voltastomaco. 91	Grandi esplosioni, begli effetti sonori e una colonna sonora molto dance. A tutto volume! 86	Gare intense, belle armi e giocabilità ad alto livello anche grazie alle molte opzioni. 90	Il numero di circuiti e di opzioni lo rendono molto longevo. Difficile stancarsene. 90	90

IL GIUDIZIO Extreme-G batte di gran lunga WipEout 2097. È veloce, deciso e molto divertente. Super, davvero.



recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation

VERSIONE RECENSITA

Volare per la città fa molto "Blade Runner".

Questo è il vostro boss. Ha la faccia di metallo!

E questo è il vostro Havoc, una specie di elicottero del futuro.

Chiamate la polizia! È forse arrivato da Psygnosis il suo miglior gioco di sempre?

G-POLICE

Solo la PSYGNOSIS alla massima potenza poteva uscirsene con una cosa del genere! G-POLICE è il gioco per il nuovo millennio.Una massiccia simulazione di volo futuristica con elicotteri ad alta tecnologia, ambientata in incredibili città torreggianti, talmente sofisticate da far sembrare la metropoli di Blade Runner la periferia di Rozzano, con le più belle e più grosse esplosioni mai viste nella lunga e già "esplosiva" storia dei videogiochi. Inoltre, crea un'atmosfera futuristica veramente ineguagliabile, e staccarsi dal monitor non viene molto spontaneo.

Sì, G-POLICE è proprio bello e ce ne si accorge non appena il laser legge i solchi del primo dei due CD.

Una fantastica introduzione renderizzata di ben cinque minuti di durata illustra splendidamente lo scenario, e immerge subito il giocatore nel ruolo di Jeff Slater, una nuova recluta del G-Police Force che pattuglia la città di Callisto. Riprendere fiato dopo quella che si può considerare la miglior presentazione di tutti i tempi lascia giusto il tempo di prepararsi alla grafica altrettanto mozzafiato del gioco stesso. Dopo Wipeout ci si poteva aspettare dalla Psygnosis un prodotto di alto livello, ma G-Police è ancora meglio: veramente incredibile e difficilmente superabile. Essenzialmente si tratta di un simulatore di elicottero a missioni ambientato cento anni nel futuro. I vecchi campi di battaglia sono ora una città futuristica e i vecchi fan del rotore avranno il piacere di scoprire che nel futuro ci si muove con motori a spinta vettoriale. L'ambientazione di G-Police è una supermetropoli in cui il giocatore può librarsi sopra le luci lampeggianti dei mostruosi grattacieli per passare poi a volo radente sul traffico delle strade sottostanti, e tutto è in una scala tale da far sembrare le strutture di Syndicate Wars una piccola Legoland. Shuttle che passano sopra la testa del giocatore, macchine antigravitazionali che si fermano ai semafori e vasti megaschermi pubblicitari della Diesel Jeans aumentano il coinvolgimento di un gioco che i combattimenti del giocatore con velivoli rendono veramente insuperabile. Detto questo ci si aspetterebbe che non ci fosse niente di più facile che perdersi dentro a questo ambiente del futuro, ma qui il gioco viene in aiuto del giocatore. Una freccia rossa sullo schermo indica sempre la direzione in cui bisogna volare, e il computer invia costantemente


Pubblicità... Anche qui!


Ecco un bel razzo di segnalazione.

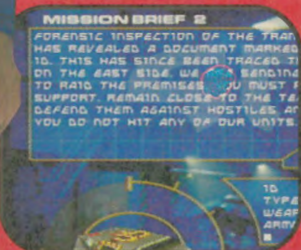

Il favo blu dovrebbe essere la copertura della città.


Quei tunnel collegano le 51 città, che sono tutte differenti.

G-Police ha un'opzione tipicamente PC che permette di cambiare la velocità della grafica. Il gioco è comunque un po' lento, ma è grandioso.

Questo è un raid!

Unitevi alla G-Police e questo è il genere di cose che vi sarà chiesto di fare. I poliziotti a terra sono pronti a un raid contro un deposito adibito ad attività criminali, ed è richiesta la vostra copertura aerea. In ognuna delle 38 missioni ci sono obbiettivi primari e secondari da raggiungere, e dopo ogni missione uno splendido filmato in FMV viene utilizzato per svolgere una trama di corruzione e doppiogiochi.

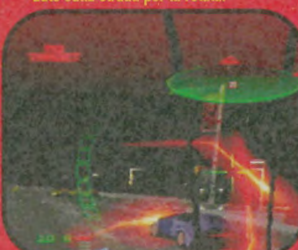


Il testo della missione viene letto da un'intrigante voce femminile.


Dovrete proteggere i vostri colleghi in auto sulla strada per la retata.


Sparate ai caccia nemici prima che accada una cosa simile...


Al deposito, distruggete i cannoni e inseguite i malviventi.


Dovrete disabilitare il motore col vostro EPP. Al resto ci pensano loro.



Giustizia è fatta! Adesso possiamo tornare a casa.

Un fotogramma dalla sequenza iniziale introduttiva. Preparatevi, è bellissima.

Che disastro!

I combattimenti di G-Police sono così ben fatti che il gioco avrebbe probabilmente venduto bene anche come sparatutto 3D, senza la componente strategica che invece lo rende qualcosa di speciale. Prendete di mira un nemico, preparate la vostra arma e inseguitelo per garantirvi un'epica cattura di un criminale ricercato. L'alta intelligenza artificiale dei cattivi permetterà loro di evitare il vostro mirino o i vostri colpi infilandosi nelle strutture di metallo e cemento che garantiscono riparo e, tutto sommato, una grande spettacolarità dell'azione.


Tutto ciò con un riquadro bianco attorno può far da bersaglio se inquadrato per 2 secondi.


Una volta inquadrato il bersaglio potete farlo attaccare dai vostri colleghi scegliendoli come arma.


Che ne dite dei missili a ricerca? Questi sono semplici, ma migliorano con il progredire del gioco.


Blam! Le esplosioni sono davvero belle, senza contare i nemici che si schiantano in fiamme...


Provate a esaminare i veicoli per scoprire i trafficanti d'armi e poterli inchiodare...

messaggi radio dal quartier generale, che servono ad aumentare l'atmosfera e come aiuto nel gioco. C'è inoltre un completo programma di missioni di allenamento, una mappa a tutto schermo e un display di dati di facile lettura. Nonostante tutti questi tocchi di classe e la cura nei particolari, controllare il vostro super elicottero del 2097 è la cosa più complessa in G-Police: serve ogni singolo tasto per far volare l'elicottero, accelerare, frenare, "puntare" i mezzi nemici e usare le armi. All'inizio sarà disastroso, non ci sarà cosa più facile che sbattere contro i palazzi, con conseguente notevole frustrazione.



Le cose miglioreranno però con l'esperienza di volo e presto la familiarità coi comandi diventerà buona. Una delle cose migliori di G-Police è proprio questa complessità che vi permetterà di pilotare il vostro Havoc in maniera alquanto realistica: è possibile librarsi sopra i palazzi tempestandoli di missili, bloccarsi sul posto e zigzagare tra i grattacieli con i postbruciatori inseriti. Una volta padroneggiato il velivolo d'assalto si può iniziare ad affrontare le missioni, che spaziano dalla scorta della limousine presidenziale al bombardamento di un treno pieno di terroristi.

Sono proprio la brillante struttura di queste missioni e l'alta qualità degli scontri che fanno G-Police grandioso, tanto da inchiodare i giocatori al video anche quando i divini effetti visivi e gli sbalorditivi scenari cominciano a perdere il loro fascino iniziale. Le missioni sono sempre qualcosa in più che volare da qualche parte o sparare a qualche cosa, con obiettivi originali che spesso cambiano a seguito di nuovi ordini via radio. Naturalmente, oltre a tutti questi pro esiste anche qualche contro, ma G-Police offre una delle migliori visioni fantascientifiche nel mondo dei videogiochi. Le strabilianti città sono relativamente lente da caricare fin dall'inizio, e tutti gli oggetti sbucano dal nulla invece di delinearsi in lontananza, ma i punti di forza del gioco lasciano comunque generalmente soddisfatti.

Questo è G-Police, sedetevi nell'abitacolo e preparatevi a un tripudio di effetti visivi e di sensazioni molto futuristiche. E' il massimo per gli strateghi amanti della fantascienza, i fan degli sparatutto e i maniaci delle grosse esplosioni, uno splendido e perfetto mix di grafica della nuova generazione e incredibile giocabilità che non può non impressionarvi e coinvolgervi. Uno dei migliori titoli per Playstation.


Un robot gigante! Chiamate Mazinga!


Inquadrate e sparate, presto!




Le città di G-Police sono spettacolari, ma non avete mai tempo di osservarle.

Le esplosioni e il motore fanno mostra di effetti di luce esagerati.

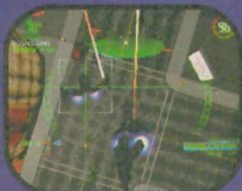

In alcune aree i palazzi sputano fiamme dal tetto...

Entrate nel tunnel e cambierete settore.

Una visuale "G"

Ci sono diversi modi di vedere il paesaggio futuristico di G-Police. Se avete tempo di staccarvi un attimo dal cockpit potrete divertirvi a osservare i palazzi e le costruzioni da un'angolazione decisamente differente.


La visuale posteriore è solo per i fan dei giochi di guida.


La vista superiore ricorda molto Pilotwings. Un po' scomoda.


La visuale televisiva serve solo a fare delle belle foto.


Con il pad analogico potete girare la testa dentro al posto di guida.


La visuale standard è sempre la migliore. O almeno è precisa.

G-POLICE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Psygnosis
PREZZO	104.900
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Mascelle a terra: il paesaggio futuristico del 2097 incredibilmente racchiuso in due CD. 93	Basso, batteria e un certo feeling per una musica che cala il giocatore in un poliziesco. 93	Belle missioni, combattimenti emozionanti e una buona dose di strategia 94	38 missioni, altre missioni segrete e una buona trama. 94	94

IL GIUDIZIO Un bellissimo gioco che dona una grande senso di realismo in uno splendido scenario poliziesco futuristico.



DISPONIBILE PER

PC
PlayStation
VERSIONE RECENSITA
MD
N

Capcom ha colpito ancora, prendendo alcuni dei migliori supereroi Marvel e trasformandoli in star del picchiaduro. Preparatevi a combattere!

Proprio come in TV!

Capcom ce l'ha messa tutta nel replicare i poteri dei supereroi nel miglior modo possibile per delineare le caratteristiche dei personaggi in maniera eccelsa. Alla fine è un po' come guardare un cartone animato degli eroi Marvel, però senza trama.


Le ragnatele dell'Uomo Ragno sono fatte davvero bene.


Il temibile potere di Psylocke! Attenti a quella... cosa.


Capitan America lancia il suo scudo come un frisbee.


Qui Hulk sembra davvero un bulletto qualsiasi.

Speriamo che Wolverine non si metta per sbaglio le dita nel naso...

Il Fenomeno (o Juggernaut) sarà anche forte, ma contro Ironman non può praticamente nulla... almeno spero.


Magneto contro Thanos, uno degli scontri più infuocati di tutto il gioco. Il gigante azzurro però è il favorito...


Le risse ravvicinate sono spesso confuse con personaggi così grossi


Wolverine si libera della trappola dell'Uomo Ragno per l'ennesima volta.


Iron Man conclude il match spazzando via tutto con il suo cannone.

Questi possenti supereroi ritornano per salvare la Terra! E magari anche il Saturn...

MARVEL SUPER HEROES

Un giorno la Capcom sceglierà di creare un picchiaduro commerciale. Conoscete il tipo, uno di quei giochi che è divertente usare per un po' ma che non porta a fare le ore piccole senza accorgersene, rovinandosi gli occhi davanti al monitor. Insomma, uno di quei giochi che non offrono dozzine di mosse sofisticate. Ma oggi no. Marvel Super Heroes è infatti un altro grandissimo classico della Capcom.

Sono i personaggi che hanno il potere di creare l'atmosfera giusta: dodici buoni e cattivi personaggi Marvel brillantemente disegnati, portati sullo schermo con amore, con tutta la cattiveria e violenta maestà delle loro origini fumettose. Basta un'occhiata all'Uomo Ragno, per esempio, per convincere la maggioranza dei fan del suo disegnatore, Stan Lee, a correre fuori e comprare il gioco. Il nostro buon Spidey si muove pian piano attraverso lo schermo, con grazia e finezza, facendo pieno uso dei suoi poteri di ragno: può lanciare ragnatele per bloccare i colpi, prendere al lazo i nemici, coprire altri combattenti e perfino dondolarsi per lo schermo. E' importante dire che non si tratta di Street Fighter sotto mentite spoglie, anzi è un vero e proprio tentativo di trasferire nel gioco la vera dinamica e abilità di questi meravigliosi personaggi dei fumetti. E credeteci, funziona davvero! Hulk utilizza il suo schiaffo supersonico, Capitan America può lanciare il suo scudo e Wolverine può colpire violentemente gli avversari anche grazie al suo combo, durante il quale sembra quasi di vedere Taz impazzito e armato di coltelli fino ai denti! I personaggi meno conosciuti hanno i loro esagerati arsenali tutti da scoprire. Shuma Gorath, per esempio, può trasformarsi in una enorme sfera e inglobare i suoi avversari, mentre Juggernaut può distruggere il suolo con i suoi pugni, spedendo un'onda d'urto contro i malcapitati avversari. Queste mosse devastanti sono così imponenti e belle da vedere che già imparare a usarle è una vera gioia. Forse la miglior cosa da dire sul gioco (come per X-men: Children of the Atom) è che si tratta di un vero capolavoro. Unite insieme un po' di mosse base e avrete allestito uno spettacolo di grande coinvolgimento: massi che volano fuori dallo schermo, esplosioni che scuotono i fondali e personaggi che sfrecciano nell'aria! E' comunque importante dire che il sistema di gioco dietro a tutti questi effetti pirotecnici è solido esattamente come nella saga di Street Fighter, anche perché il sistema di controllo dei personaggi è molto simile. Ogni supereroe ha un set di pugni e calci di base e un semplice attacco a lungo raggio

Supereroi senza limiti!

Marvel Super Heroes è un titolo concepito in due dimensioni, ma i personaggi fanno ampio uso dell'area a loro lasciata a disposizione. Possono saltare tre volte tanto lo schermo e combattere scendendo, aumentando notevolmente lo spazio dell'azione. Hulk, inoltre, strappa il pavimento e lo lancia all'avversario, mentre Juggernaut causa dei mini-terremoti


Quello che sta per arrivare sembra un bel calcione.


Black Heart salta così in alto che torna giù coperto di neve.


Hulk può afferrare pezzi del pavimento e lanciarli in giro.





Ma che bella Gemma!

Una delle particolarità di Marvel Super Heroes è rappresentata dai power up a gemma. Possono essere raccolti nei vari schermi o "estratti" da un avversario, comunque sia vengono conservati nella parte bassa dello schermo e possono essere richiamati con una mossa particolare quando il gioco si fa duro. Ognuna delle sei Gemme disponibili, del tempo, dello spazio, dell'anima, della realtà, del potere e della mente, modifica il combattente in un modo diverso. Quella del tempo, per esempio, aumenta la velocità del lottatore, mentre quella del potere aumenta il danno che il supereroe infligge. Quella dell'anima convertirà gli eroi in evangelisti?

La Super Armatura riduce drasticamente i danni subiti.



Il Recupera Energia... Beh, fa quel che dice - cos'altro?



La Gemma della Realtà aggiunge attacchi bizzarri al vostro arsenale.



Ancora una volta, chi indovina cosa fa questa gemma?



La Gemma dell'Anima aumenta il vostro totale d'energia.



La Gemma del Potere vi regala delle abilità extra variabili.



L'Uomo Ragno contro il Budino Spaziale. Almeno pare.

Capitan America ha iniziato l'incontro nel modo giusto...

Chi è il capo qui?

Nella modalità arcade dovrete combattere contro otto supereroi prima di affrontare il nemico giurato dell'Uomo Ragno, il Dottor Destino, e quindi il malvagio Thanos. Sono entrambi estremamente pericolosi e per niente socievoli. In particolare, il primo vanta un bel laser, il secondo una combo da decine di colpi. Decisamente troppo per chiunque.



Il Dottor Destino ha steso Magneto!



Più tardi, Victor si vanta con gli amici per la vittoria.



Il malvagio Thanos. Certo che quel cappello...



Le combo da 19 colpi sono solo l'inizio per Thanos.



"Hai rovesciato la mia birra!". L'Uomo ragno si appresta a malmenare Wolverine.



Iron Man si appresta a volare via mentre il Fenomeno sta a guardare.



I salti possono essere un po' disorientanti, ma sono divertenti.



Hulk prova una verticale sulla testa per impressionare Psylocke...



Juggernaut occupa tutto lo schermo, sbattendo fuori Capitan America.



Iron Man finisce rapidamente Hulk con una mossa un po' scorretta (gli spara).



Questa è la luce che Iron Man usa per leggere a letto.

(l'Uomo Ragno spara una ragnatela, Black Heart spedisce una piccola squadriglia di demoni ad attaccare l'avversario, Magneto ha una carica elettrica che striscia per lo schermo e Iron Man spara un raggio laser dal suo elmetto).
I giocatori che hanno già avuto esperienze con altri titoli Capcom possono rapidamente imparare come costruire combo, super combo e colpi speciali utilizzando le rotazioni standard del D-pad e le sequenze di tasti. E' un sistema intuitivo che ha aiutato la Capcom e che incoraggia costantemente i giocatori a tentare diverse combinazioni, lasciandoli raramente frustrati quando vengono colpiti da una combinazione di colpi a raffica.
C'è qualcosa che non va in questo gioco? Dunque, nei confini dei picchiaduro a 2D quasi niente. I personaggi sono abbastanza ben bilanciati, con quelli più grossi (solitamente i più lenti tra tutti) che se la giocano bene contro gli avversari magri più agili. Qualche giocatore a cui era piaciuto il moderato realismo di Virtua Fighter potrà trovarsi disorientato dai continui colpi ed esplosioni, ma questo gioco è più una esperienza folle che un simulatore di lotta. Se si parte da questa idea, Marvel Super Heroes è un grande titolo che può sbaragliare la concorrenza.





Come farà l'Uomo Ragno a respirare in questa posizione? Mah.

MARVEL SUPER HEROES	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1 o 2
DA	Capcom
PREZZO	n.d.
USCITA	Non disponibile

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Sprite molto grandi e fondali evocativi. Molto bello anche se poco innovativo. 85	.Smack! Crunch! Eurgh! Aargh! Le solite cose da picchiaduro. Manca forse un po' di parlato. 83	Grande azione, una marea di personaggi e mosse stupende. Bisogna dire altro? 90	La modalità a un giocatore è forse troppo facile, ma la modalità uno contro uno è grande. 87	88

IL GIUDIZIO Solita classe Capcom resa ancora più spettacolare dalla presenza dei supereroi Marvel



DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PC

Un miglioramento, ma ancora non perfetto. Meglio della versione per Nintendo 64, certo, e una bella tentazione per tutti i fan di Guerre Stellari.

L'attacco a uno Star Destroyer occupa l'ultimo, entusiasmante livello. Dopo aver abbattuto i tirapiedi di Xizor, fatevi strada fino al nucleo centrale della nave.





La visuale interna è poco pratica. Il pannello è troppo grande.

Tutto Cambia

Che cosa mai potremmo aspettarci dalla versione PC grazie a tutta la potenza nascosta dentro il case?

Grafica





Qui Shadows of the Empire da il meglio di sé. Date un'occhiata ai dettagli: le sfumature sono accurate, i bordi sono netti e i colori sono più brillanti. Semplicemente superbo!

FMV



Va bene, non è utile ed è solo un fronzolo, ma che fronzolo! A volte la grafica non è pulitissima, ma è sempre molto gradevole.

Dialoghi parlati

Di certo il gioco non ne fa e non deve farne largo uso, ma invece che leggere le istruzioni per le missioni potrete semplicemente ascoltarle. Niente di fondamentale, ma si tratta di un lato piacevole del gioco.

Musica

La marcia imperiale è semplicemente storica, e se su Nintendo 64 è di ottimo livello, su PC è assolutamente impareggiabile. La musica vi spingerà attraverso i vari livelli, potete starne certi.

Dopo la bella versione per Nintendo 64, potrà quella PC rendere onore a questo gioco?

SHADOWS OF THE EMPIRE

***D**ue domande sorgono spontanee quando si gioca per la prima volta a Shadows of the Empire. Primo: quanto potrebbe essere realmente interessante questo gioco senza la licenza di Star Wars? Secondo: per quale assurdo motivo i programmatori hanno dovuto inventare Dash Rendar, l'eroe del gioco?*

La risposta alla prima domanda è: molto poco. Il mix di vari generi di gioco, tutti mediocri, sembra ormai sul viale del tramonto. Quanto alla seconda... chi lo sa? In definitiva, però, è stato un grosso errore.

Cosa volete farci, è il fascino magico di Star Wars, anche perché Shadows of the Empire annoiava mortalmente i giocatori già su N64 con le sue scadenti sezioni simil-DOOM e i suoi personaggi tratti direttamente dal paese dei cliché, per non parlare poi della facilità nell'uccidere gli Stormtrooper nei gelidi corridoi di Hoth. Stessa cosa si può dire per questa versione PC, ma almeno ci si può consolare con un'ottima grafica, uno sbalorditivo sonoro e delle nuove introduzioni.

Non bisogna lasciarsi ingannare dal generale look da Doom che vanta Shadows of the Empire. Quando si passeggia nella città imperiale o si salta tra i canyon vicino allo spazioporto di Gall è facile realizzare che tra gli Stormtrooper generosamente distribuiti non c'è assolutamente niente. Al massimo qualche power-up, ma nulla di esaltante, niente imboscate o attacchi alle spalle. Inoltre, non è difficile blastare i nemici sulla lunga distanza evitando così il combattimento ravvicinato.

Particolarmente terrificante è l'inseguimento sulle speeder bike a Mos Eisly: tutto fatto molto bene, ma dopo l'ennesima curva sbagliata ci si sente molto frustrati mentre si raccolgono i pezzi della propria moto dal muro.

E' troppo veloce per essere giocabile, perfino l'alito di Lord Fener appena svegliato sarebbe una prospettiva più interessante.

Ci sono però anche delle cose positive in Shadows of the Empire. Il primo e l'ultimo livello, ambientati rispettivamente su Hoth e nella stazione spaziale Skyhook, residenza del vostro nemico Xizor, sono splendidi.

Abbattere gli AT-AT con il cavo, muoversi dentro la stazione spaziale per distruggerne il reattore sono azioni rese magnificamente anche dal punto di vista grafico e sonoro.

Anche alcune sezioni in prima persona sono impressionanti: le fogne sono veramente spaventose, con i loro enormi mostri polipoidi, e il Dianoga e il palazzo di Xizor sono piuttosto cupi e ricchi di enigmi da risolvere.

In fin dei conti, Shadows of the Empire è un mix di buono e cattivo (senza il brutto). E' certamente inferiore a X-Wing vs Tie Fighter, ma bisogna tenere conto che appartiene a un genere di gioco più complesso. Nonostante tutto questo, il gioco riesce a catturare la magia di Star Wars, e probabilmente è per questo che rimane comunque un gioco godibile.



Lo spazioporto di Gall. La grafica è molto bella da vedere, ma i livelli non sono eccessivamente interessanti. Comunque, è Guerre Stellari.





Questo deve essere il peggior livello insieme alla corsa in moto a Mos Eisley.



L'aggeggio argentato è un bonus. Raccogliendoli tutti vi portate a casa un sacco di punti.



La vostra nave, l'Outrider. Un po' come il Millennium Falcon, ma non poi molto.

SHADOWS OF THE EMPIRE	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Lucas Arts/Virgin
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Meglio del Nintendo 64, molto più pulita, proprio impareggiabile. 93	Grande colonna sonora, dialoghi digitalizzati ed effetti sonori potenti. Si può chiedere di più? 91	In gran parte dovuta all'atmosfera di Guerre Stellari, ma c'è molto da migliorare. 75	Quattro livelli di difficoltà, ma bisogna giocare all'ultimo per divertirsi sul serio. 77	80

IL GIUDIZIO Non è il gioco che avrebbe potuto e dovuto essere, ma su PC guadagna molti punti ed è decisamente da vedere.





Che bello fare le bollicine! No, non si tratta di una bibita gassata, ma dell'ultima proposta Taito...

BUST-A-MOVE3

Potreste pensare a Bust-a-Move 3 con un pizzico di cinismo, perché in fondo non è altro che il fratello minore della serie dei giochi di bolle che scoppiano della Taito e forse è anche il peggiore sotto un punto di vista generale. Con il secondo episodio ancora sul mercato, si rischia forse un'esplosione dei salvadanai nazionali? Per scoprirlo entriamo nell'universo animato dei draghetti.

Pensare di dover combinare bolle di un colore con altre dello stesso colore, pittate della gamma dei colori dell'arcobaleno, non si direbbe proprio un'idea geniale, ma per Taito lo è. E allora Bust-a-Move 3 a sorpresa si rivela un gioco per cui vale la pena spendere dei soldi, e rischia di dare assuefazione con i suoi 5 nuovi personaggi, ognuno con il proprio stile di gioco che sarà possibile osservare specialmente quando si giocherà in due. Così facendo noterete infatti come ciascun giocatore aggiunga bolle al proprio avversario in modo diverso: alcune bolle restano normali, mentre altre distruggono ostacoli che potrebbero essere eliminati solo attraverso certe combinazioni.



Rispetto al precedente, questo episodio risulta essere più giocabile, e crea nuovi standard per quanto riguarda i puzzle game d'azione. Certo, Bust-a-Move 3 non avrà le stesse qualità di Resident Evil, o le emozioni ad alta velocità di Sega Rally, ma ha il proprio modo di creare dipendenza, tirando fuori dalla manica più trucchi di Tetris.

L'aggiunta del Challenge e del Collection mode aumenta la frenesia del giocatore di voler migliorare la propria coordinazione mani-occhi e lascia un momento di respiro dopo un duro attacco di bolle nella sezione di gioco.

Nel Challenge mode, al giocatore vengono proposti 5 quadri che dovranno essere ripuliti usando le diverse opportunità: dallo sparo veloce, con le bolle, a strategie più sofisticate. Una volta terminato il quadro, prima di proseguire il computer assegnerà un grado.

Nel Collection mode il giocatore ha una scelta pressoché infinita tra i quadri da affrontare, con la possibilità di cominciare da uno qualsiasi. Se siete degli ammiratori di Tetris o di Super Puzzle Fighter Turbo 2 per il Saturn, dovete assolutamente provare Bust-a-Move 3.

A te la scelta delle armi!

Ci sono tre modalità da selezionare in Bust-a-Move 3. Il modo Collection vi dà la possibilità di vedere quanti livelli vi pare e piace.





Ne avete avuto abbastanza? Provate a giocare in due alla modalità Challenge. Qui si possono distinguere i ragazzini dai veri uomini.





Il modo Puzzle è un vero incubo. Una volta che vi sarete abituati a una cosa tanto intricata vi sarete assicurati molte notti insonni.





Allora, com'è il gioco qui?

Nel modo Challenge potete scegliere fra cinque mondi diversi che richiedono differenti preparazioni specifiche.



Decidete quale schermo affrontare e partite!



Potreste aver bisogno di un particolare schema per riuscire a terminare il quadro.



Con l'avanzare dell'azione, il successo può sembrare anche troppo lontano.



Un colpo multiplo è quello che davvero desiderate. Garantisce un sacco di punti.



Con un sacco di sudore della fronte e di dolore al pollice ce l'avete finalmente fatta!

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn (VERSIONE RECENSITA)

Bust-a-Move 3 è molto bello, e tiene fede alla fama della serie. Se però avete già il secondo capitolo potreste non essere interessati a questo.



Il vostro giocatore si contorce in spasmi d'agonia quando perde. Però da vedere è divertente...



I puzzle cominciano sempre da schermate bizzarre come queste.



La tensione può toccare punte assurde con due giocatori.

BUST-A-MOVE 3	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1 a 8
DA	Acclaim
PREZZO	n.d.
USCITA	n.d.

	Commento	Voto
GRAFICA	Sprite piccoli e ben disegnati rendono Bust-a-Move 3 molto carino da vedere	65
SONORO	Effetti sonori semplici ma decisamente azzeccati.	75
GIOCABILITÀ	Livelli ben strutturati e disegnati per una giocabilità decisamente elevata.	95
LONGEVITÀ	Ci giocherete per degli anni, è assolutamente accattivante e dura secoli!	90
GLOBALE		93

IL GIUDIZIO *La difficoltà è ben calibrata, l'azione è frenetica e la grafica è molto carina. Bellissimo.*

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA)

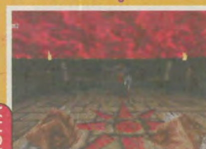




Ooh, che bel tappeto, hai veramente buon gusto.



E' una finestra, ecco cos'è. Non vi piace?



Forza, in guardia, combatti da uomo a... mostro?



Questa specie di uomo tigre è bravino con la spada.



Potremmo definire i livelli come "vivi" se fossimo dei critici d'arte. Semplicemente, sono molto più interessanti di quelli di Quake.



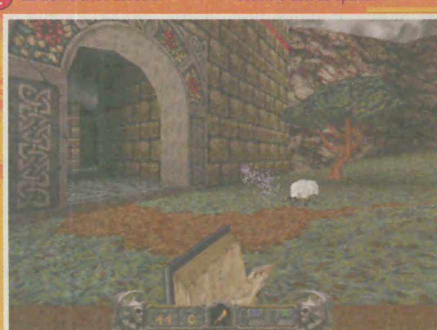
Le aree all'aperto di Hexen 2 sembrano molto più "all'aperto" di quelle viste in Quake. Prendere il sole è comunque sconsigliato.

Quattro milioni di dollari era il prezzo richiesto per il seguito di Raven. Vale ogni centesimo...

HEXEN 2

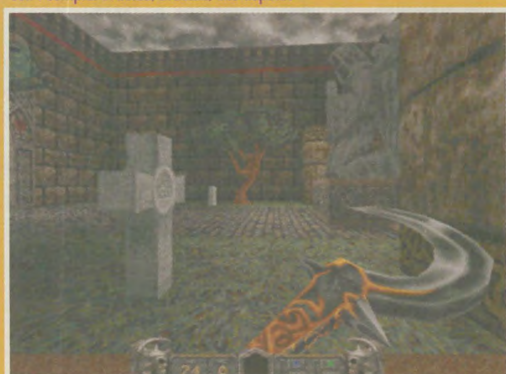
Non fate l'errore di pensare che Hexen 2 sia soltanto un'altra versione di Quake: è vero, assomiglia proprio parecchio al grande successo e usa anche lo stesso motore grafico (sebbene lievemente modificato), ma Hexen 2 permette un'esperienza, per quel che riguarda la modalità a un giocatore, notevolmente migliore.

Mentre Quake non aveva significativamente migliorato la giocabilità che già trovavamo in Doom, Hexen 2, come il suo predecessore, offre quasi tutti i miglioramenti che si possono sperare affinché questo titolo possa ricavarsi la propria nicchia di successo in un genere, quello degli arcade immersivi, decisamente affollato. Innanzitutto, questo gioco colma la lacuna tra il genere sparatutto e quello dei giochi di ruolo. Certo, non si tratta di un vero gioco di ruolo come, per esempio, Daggerfall, ma il personaggio scelto sviluppa le sue caratteristiche passando tra vari livelli pieni di enigmi. Punti di esperienza, classe di armatura, oggetti, power up, magia e mana sono i classici ingredienti di un gioco di ruolo, e si inseriscono perfettamente nel mondo di Hexen 2. Ogni creatura uccisa aumenta l'esperienza del personaggio facendolo avanzare di parecchie classi, il che di conseguenza accresce energia e mana. Le munizioni sono una cosa sorpassata, perché tutte le armi da sparo fanno affidamento sulla magia, che è alimentata da cristalli che vanno ad accumulo di mana verde e blu. Molti oggetti possono ricaricare la riserva di mana, aumentare l'energia o funzionare come utili ordigni esplosivi, e siccome sono tutti stipati nell'inventario è possibile usarli a piacimento, con la semplice pressione di un pulsante. Hexen 2 perfeziona anche il mondo un po' monotono e statico di Quake: gli oggetti possono essere spostati (spesso per formare passatoie per raggiungere le sporgenze inaccessibili) o



Metti via quel libro! Non è il momento adatto per mettersi in pari con i compiti. Bruciali, bruciali, che aspetti?

Basata sul motore di Quake migliorato, Hexen 2 è bello da vedere e da giocare. Le prove sono le foto di queste pagine.



Mi sento come se qualcuno fosse passato sulla mia tomba. Insieme a un ragno gigante, un mago e i quattro cavalieri dell'Apocalisse.



Non mi piacciono i ragni. Non mi piacciono proprio per nulla. Si muovono così velocemente... E si schiacciano così facilmente.

Viva il Fai-da-te!

Quake è sostanzialmente un gioco da multyplayer, e anche Hexen 2 fornisce le necessarie opzioni di connessione. Anche se troppo lenta per essere giocata con piacere, questa modalità permette di provare i quattro tipi di personaggi diversi.



Il Paladino è un tipo molto forte, uno con cui non è il caso di stare a discutere. Utilizza i pugni, la spada, l'ascia da lancio e il bastone magico. Nuota così bene che sott'acqua sembra si muova come sulla terraferma.



Il Crociato unisce valide tecniche di combattimento ad arti religiose, riuscendo a essere efficace nel combattimento corpo a corpo e abile con la magia. Soprattutto, il Crociato si può curare da solo, anche se non ha il pieno controllo di questo potere.



L'Assassina è un po' un maschiaccio, e usa coltelli, balestre, granate e un bel bastone magico. Sa nascondersi bene nelle ombre, e con un bel po' di punti esperienza può addirittura arrivare a rendersi completamente invisibile.

Il Negromante, il Mago, utilizza il bastone magico per sprigionare tutta la sua forza. Può fare affidamento solo sul suo falcetto per gli scontri corpo a corpo, e quando uccide i nemici può raccogliere le loro anime, a forma di sfera, per guadagnare mana.





Quattro cuori

Come Hexen, il suo sequel organizza i livelli in modo insolito. Invece che procedere da un punto, Hexen 2 è stutturato attorno a quattro centri che formano il cuore di quattro territori. Quando ne raggiungi uno, delle porte o teletrasporti ti introducono ai primi due o tre livelli, che devi completare prima di poter passare alla sezione successiva.

Lo scopo di strutturare il gioco attorno a diversi centri è quello di eliminare la linearità tipica di giochi come Quake. Gli oggetti che si trovano nel livello The Barbican del Blackmarsh, per esempio, ne comprendono alcuni che devono essere raccolti per poter risolvere un enigma nella Mage's Tower. Gli indizi sparsi nelle varie zone, inoltre, vi saranno utili per districarvi nei ropmpicapo che si trovano nelle parti successive del gioco.

Il sistema dei più centri risulta molto utile a rendere Hexen 2 più che un'avventura, ma se avete solo 16Mb of RAM potreste scoprire che metà del tempo che passate a giocare è occupato dai caricamenti. A proposito, le porte portano ad altre sezioni dello stesso territorio.



Uuuh... Che vuole questo tizio? Sarà meglio farlo saltare in aria con il mio Fiorellone della Morte.



Ecco un'immagine che rende l'idea della bellezza dell'architettura in Hexen 2.

Questo arcere non vede l'ora di infilzarvi come spiedini.



Per chi non fosse in grado di leggere i geroglifici, quella sul muro è semplicemente la pubblicità dell'idraulico personale del faraone, che però non fa servizio la domenica.



Ecco che aspetto ha il mago. Che credete, siamo nel bel mezzo di un deathmatch!



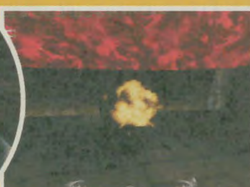


frantumati in modo da mostrare elementi nascosti, teletrasporti o stanze segrete, o magari anche solo per soddisfare un desiderio distruttivo. Tutti, o quasi, gli ambienti e gli oggetti hanno uno scopo e possono essere spesso utilizzati come aiuto per risolvere gli enigmi. Per esempio, da qualche parte del gioco c'è un mulino a vento che è necessario per creare polvere di ossa per una soluzione, e c'è una torre magica che, una volta distrutta con una balestra gigante situata da un'altra parte, crolla mostrando un'uscita. Non si tratta di un gioco semplice in nessun modo. Mentre Quake è stato criticato per essere troppo facile (con molte persone che lo finivano in una sola volta), Hexen 2 è molto più complesso, e anche al secondo livello di difficoltà alcune creature sono dure da battere, spesso perché il personaggio non è sufficientemente forte o perché non ha abbastanza mana, difficile da trovare. Ma è anche il numero dei difficili enigmi che costringe il giocatore a vagare spremendosi le meningi. Ogni area del gioco è la casa di uno dei quattro cavalieri che devono essere sconfitti, e soltanto quando si è completamente senza mana si capisce che i cavalieri sono invulnerabili alle armi normali e che serve invece qualche idea innovativa per liquidarli. Questa è una parte di ciò che dà a Hexen 2 la sua buona longevità. C'è davvero molto per tenervi agganciati ai monitor e "costringervi" a giocare. Parlando di longevità, anche le creature sono molto più impressionanti e "toste" di quanto lo siano i nemici alla fine dei livelli di Quake. Lento, deciso, stimolante e intrigante, Hexen 2 non è il seguito di Quake, ma un gioco eccellente di per sé.



Il livello egiziano ci ha fatto tornare in mente Tomb Raider.





Può far freddo in Hexen 2... Meno male che i nemici bruciano bene.



Che sfarzo! Chissà chi è il decoratore...

Buu!

Benché Hexen 2 possa sembrare un gioco familiare, è pieno di piccole e grandi innovazioni.



All'inizio del gioco troverete un praticello con una pecorella che ci pascola in mezzo. Spingetela e vi belerà contro. Picchiatela ed esploderà in mille pezzettoni sanguinolenti.



La possibilità di combinare la magia con le solite armi serve a differenziare questo gioco dagli altri e a menare i cattivi come questo.



Il muro di un impenetrabile castello e una catapulta... proviamola prima con una pecora.



Questa è una di quelle locazioni all'aperto che avremmo voluto vedere in Quake.



Parrebbe un grosso alce. Non se ne vedono molti in giro da pestare...



Villa monofamiliare, richiede ristrutturazione, offresi a mago di una certa levatura. Niente animali.



HEXEN 2	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 16
DA	Activision
PREZZO	n.d.
USCITA	n.d.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Nitida, pulita e più evocativa di quella di Quake. Grandiosa sulle schede 3Dfx — 86	La musica è ripetitiva, e gli unici effetti sonori veramente ben realizzati sono quelli delle armi. — 73	Un continuo sforzo intellettivo dovuto ai numerosi puzzle, che non si vedevano da tempo. — 93	28 livelli, se così si possono definire, ben organizzati e difficili da portare a termine. — 88	90

IL GIUDIZIO *Pieno di sorprese, con quattro grandi personaggi e un mucchio di sfide al cervello.*



Era ora che qualcuno salvasse la Terra dalla tirannia e dalla schiavitù! Psygnosis, però, pensa che quel qualcuno siate voi.

COLONY WARS

VERSIONE PlayStation RECENSITA

Ma quando impareranno la lezione questi tiranni da quattro soldi? Fanno pessime figure in tutti i videogiochi ed eccone qui un altro che si affaccia alla ribalta.

In Colony Wars siete un pilota spaziale novellino, sbattuto nella cabina di pilotaggio di uno dei sei vascelli da combattimento (maggiori particolari su questi ultimi più avanti) per difendere la giovane Lega dei Mondi Liberi dal malefico leader dell'Impero e dalla sua flotta di navi spaziali armate fino ai denti. Ok, questo è il quadro della situazione. Per quel che riguarda il gioco, Psygnosis ha cercato seriamente di renderlo l'anello di congiunzione fra le simulazioni e i puri e semplici shoot-em-up. L'azione puramente arcade inizia ogni volta che vi trovate nell'abitacolo del vostro veicolo, spediti verso il vivo dell'azione (e non ci sarà niente di tutto ciò finché non arriverete nell'area del combattimento, probabilmente dopo parecchi minuti): una volta arrivati, preparatevi però a pochi ma davvero intensi minuti di accanito combattimento e di inseguimenti con i vascelli nemici. La parte dedicata alla simulazione non mantiene molto le sue promesse, invece. A parte le grandi scene d'intermezzo, e il fatto che le vostre prestazioni influenzano la direzione del gioco, non si vede un gran che di simulazione: Colony Wars rimane soprattutto un gioco di combattimento spaziale. Lo schema di gioco è così strutturato che durante la battaglia i nemici vi vengono incontro a ondate. Fate fuori la prima coppia di astronavi e potrete scommettere che un'ulteriore coppia apparirà miracolosamente da un "buco spaziale" per unirsi alla battaglia, una "licenza" che funziona bene



Oooh, un grosso pallone nello spazio. In effetti questo è il cannone spaziale per il quale date battaglia.

Oh oh. I suoi scudi sono destinati a essere distrutti quando verrà colpito dal laser...



Se pensate che il pannello sia troppo affollato, potete sempre utilizzare questa visuale che vi lascia libero quasi tutto lo schermo. Tra l'altro, quella davanti a voi è una nave nemica in fiamme.

Questo sparatutto spaziale offre una buona dose di azione e di divertimento, ma non riesce ad andare oltre. C'è probabilmente di meglio.

Prendi questo, demonio!

Trovare una nave nemica può essere difficile, ma abbatterlo dà sicuramente una gran soddisfazione. La maggior parte dei vascelli nemici è dotata di scudi (proprio come la vostra nave), quindi dovrete prima far assaggiare loro un po' di laser anti-scudi. Passate quindi al laser principale per devastarli, e cercate di utilizzare sempre le armi giuste al momento giusto se non volete perdere anni, e scudi, all'inseguimento di un dannato caccia.



Per prima cosa, trovatevi un bersaglio. Portatevi alle spalle di quel T-9 Tornado nella foto, allineatevi...



...sparate varie salve di laser anti-scudo (che prima o poi, si spera, colpiranno il bersaglio)...



...quindi passate al laser standard e aprite il fuoco di nuovo. Veloce, pulito ed efficiente.

C'è anche una visuale esterna, che però non lascia prendere bene la mira, più o meno come in questo caso.



Scandaloso

L'aiuto principale alla navigazione all'interno della cabina di pilotaggio è il radar olografico. Questo strumento analizza la zona circostante la vostra nave e visualizza i vascelli amici in verde e quelli nemici in blu. Si tratta dell'unica cosa di cui avrete bisogno, e che avrete a disposizione, per orientarvi nella navigazione. Il problema è che questo strumento non è molto chiaro, e potreste ritrovarvi a rincorrere tutti i puntini verdi sul radar alla disperata ricerca di qualcuno da fare fuori, trascurando un po' la tattica di battaglia vera e propria.

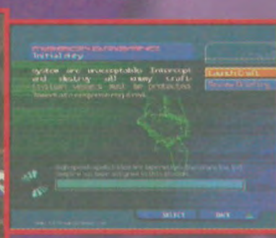


Ora, quella roba blu in basso dovrebbe indicarvi tutto quello che vi sta attorno ma...



...sfortunatamente non e molto chiaro, e vi servira un po' di pratica per orientarvi.





perché tiene sempre alto il livello di azione senza renderlo opprimente. Di solito, però, potrete puntare un nemico e seguirlo senza avere un intero stormo di altri vascelli che attraversano il vostro campo visivo per confondervi.

Benché ci siano sei differenti tipi di vascelli disponibili per il giocatore (si maneggiano in modo abbastanza simile l'uno all'altro, ma alcuni hanno una migliore potenza di fuoco, mentre altri hanno scudi migliori), non potrete scegliere quale astronave piloterete nella vostra nuova missione. I vostri capi nel gioco decideranno quale astronave dovrete utilizzare e voi dovrete farlo, volenti o nolenti. Le armi dell'astronave non sono però limitate ai soli laser: A seconda dell'astronave su cui vi troverete, avrete la possibilità di attivare armi secondarie come missili e simili, da utilizzare quando state aspettando che il vostro laser principale si raffreddi (sparate troppo spesso e le vostre armi si surriscalderanno). Le missioni tentano di essere varie e interessanti, ma una volta che vi ci troverete in mezzo proverete una certa sensazione di "questo me lo ricordo", un bel deja vu cosmico. Quasi tutte le missioni vi richiedono semplicemente di colpire i bersagli nemici prefissati mentre cercate di evitare di sparare al vostro compagno di appoggio o a qualcun altro della vostra squadriglia. Le azioni sembrano fantastiche quando c'è un fondale interessante, ma alla fine sono tutte un po' troppo simili. I nemici sono ben assortiti, non troppo difficili ma nemmeno troppo facili, ma non c'è una gran differenza fra le varie astronavi nemiche, ed è solo quando si viene in contatto con le astronavi più grandi che si può notare una differenza significativa nella potenza di fuoco. Controllare il vostro vascello è estremamente semplice ed è certamente bilanciato per la componente arcade. Prendere un pad analogico e controllare il vostro veicolo spaziale sarà un gioco da ragazzi, ma non preoccupatevi se avete solo un pad standard, visto che il gioco funziona egregiamente anche con quello, pur perdendo un po' di mordente. Il sistema di espansione nella galassia profondità e gli effetti sonori e l'audio sono carichi di atmosfera. Nonostante tutto, e purtroppo, dopo un paio di ore quella sensazione di già visto abbatterà la maggior parte della vostra determinazione e non vi curerete più molto dell'impero del male e delle sue mire di colonizzazione della galassia.



Se disponete di missili o armi extra, utilizzateli. Sono parecchio efficaci.

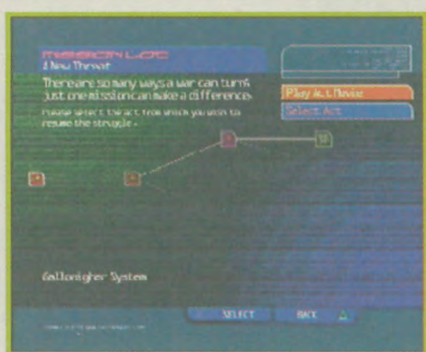
Fate attenzione ai briefing o non saprete cosa fare una volta in volo.

Un altro bersaglio sta per provare il brivido di ricevere un missile nel posteriore.

Quando ricevete una nave con tre laser, buttatevi nell'azione. Sono devastanti, e possono essere usati anche contro i bersagli più grandi.

Al semaforo a sinistra, poi dritto fino a Ganimede

Colony Wars ***è un titolo molto immediato, ma in termini di trama è molto interessante. Le 70 missioni del gioco sono divise in 18 atti, e il modo in cui il gioco procede dipende da come il giocatore si comporta in ognuno di questi atti.*** **Colony Wars** ***ha anche sei differenti finali, quindi difficilmente ci si ritrova a giocarlo due volte in maniera identica.***



COLONY WARS

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Psygnosis
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Non è un titolo spettacolare, ma sicuramente graficamente gradevole. 73	Niente di interessante, e gli effetti sonori hanno spesso delle cadute di gusto. 50	Divertente, soprattutto grazie a un sistema di controllo semplice e lineare. 74	Molte missioni e la possibilità di giocare seguendo diversi percorsi rendono il gioco longevo. 88	76

IL GIUDIZIO *Una splendida epopea spaziale. Però più da vedere che da giocare.*



DISPONIBILE PER



VERSIONE RECENSITA

Per Nintendo 64 c'è di meglio. Aspettatevi il prossimo mese la recensione di Top Gear Rally.





Correte come un impedito e farete la fila per la pensione.



I cinque triangoli indicano l'entità dei danni subiti dalla vostra auto. Quando lampeggiano, siete fuori gara.

È arrivato un nuovo incredibile gioco per Nintendo 64! Non è vero, ho mentito.

F1 POLE POSITION

Ai box!

Se inizia a piovere potete passare dai box a cambiare le gomme o restare in pista per ottenere un notevole vantaggio.

Potete modificare tutti questi accessori, ma quelli di default vi faranno comunque vincere la gara.

Vi ricordate la stagione di Formula Uno? La domenica pomeriggio le strade erano vuote e tutti quei lavoretti che solitamente occupano le giornata della gente non venivano portati a termine perché le "rosse" monopolizzavano l'attenzione del popolo. La gente tutta radunata intorno al televisore a guardare una gara pressoché identica a quella della settimana precedente, con dei corridori chilometri avanti agli altri venti concorrenti di cui solo dieci raggiungono il traguardo. Poi ovviamente i soliti commenti: "Villeneuve vince perché su una Williams non potrebbe non vincere qualsiasi gara". Beh, al diavolo, anche Mr.Bean vincerebbe il Grand Prix su una Williams!

F1 Pole Position vi offre ora la possibilità di perdere altro tempo con questo sport. Il suo scopo sarebbe quello di ricreare la tensione e le emozioni della stagione di F1 appena terminata, tenendovi spaparanzati in poltrona mentre guidate la vostra auto attraverso curve da suicidio utilizzando comandi dalla sensibilità e dal controllo incredibilmente realistici. E invece no, le cose non vanno esattamente così. Tanto per cominciare, in quest'epoca di giochi con più giocatori, F1 ha l'inconveniente di essere stato creato per un giocatore unico, il che vi impedisce di sfidare i vostri amici (cosa che potete fare con qualsiasi altro gioco di gare). Già questo è un difetto sufficientemente grave, ma c'è dell'altro. Gli scenari sono a dir poco orrendi, con una serie di muri, palazzi e guard-rail mal disegnati. Ora, dopo GoldenEye 007 e Super Mario 64 tutti sappiamo che il Nintendo 64 può con facilità avere a disposizione una serie di deliziosi sfondi 3D, quindi ci si stupisce che gli sviluppatori di F1 Pole Position ne fossero ignari. La cosa, comunque, si potrebbe ignorare se la sensibilità dei comandi fosse buona e consentisse di effettuare una gara divertente, ma in effetti non lo è. Non è possibile effettuare quei movimenti fluidi che ti fanno sentire veramente in pista, fluidità che per esempio era presente in F1'97. La macchina sobbalza da un lato e dall'altro nel momento in cui cerchi di sterzare, e lo sterzo è una di quelle funzioni che dovrebbero rispondere in maniera ottimale in questo tipo di giochi... Ogni circa cinque secondi la macchina trema e perde aderenza con il terreno, cosa che può essere divertente per i primi minuti di gioco ma che alla lunga diventa abbastanza fastidiosa. Anche gli scontri non spiccano certo per realismo: se un'auto urta un muro alla massima velocità è difficile che si blocchi sul colpo contro un muro per poi rimbalzare tranquilla indietro di qualche metro consentendovi di proseguire la gara come se nulla fosse. Poi ci sono le impostazioni delle auto: potete passare ore e ore personalizzare la vostra auto, ma resterete delusi accorgendovi che le auto originali sono più che sufficienti per vincere ogni gara senza troppa fatica.In conclusione: questo gioco è troppo facile da portare a termine e non abbastanza divertente da farvi venire voglia di ricominciarlo. L'impossibilità di giocare in due è un difetto imperdonabile, mentre l'assenza di realismo lo seppellisce sotto una montagna di auto distrutte. Non si tratta sicuramente di un gioco in grado di esaltare il vostro N64, nemmeno se amate incondizionatamente i giochi di gare automobilistiche.



Beh, lo spazio per passare forse c'è, ma io non conterei troppo sul portare a casa sana la mia auto.



Una Williams all'ultimo posto? Non è possibile. La prossima volta dovrete prendervi il tempo di mettere le cose a posto.

La vista dalla cabina di pilotaggio è stata pensata per chi desidera emozioni realistiche.



La vista dalla cabina di pilotaggio vi lascia poco tempo per reagire alle curve e per evitare gli incidenti, ma rende il gioco un po' più emozionante.

Pronti, Attenti, Via!

I team di F1 passano molto tempo ad adattare l'auto alle condizioni di gara. Puoi farlo anche tu in F1 Pole Position, con una differenza: quando i team reali apportano delle modifiche all'auto queste sortiscono un effetto.

Pneumatici. Chi avrebbe mai pensato che dei pezzi di gomma fossero così importanti?



Qui la cosa si fa complessa. Più duri sono i freni, meglio funzionano – e quindi più velocità perdete.





F1 POLE POSITION	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1
DA	UBI Soft
PREZZO	139.000
USCITA	Dicembre

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Poligoni grossi ma un sacco di elementi grafici di contorno alleviano il dolore. 68	Terribile. Un sacco di rumori indecifrabili e noiosi rombi di motore mal fatti. 50	Troppo semplice, e le modifiche all'assetto della macchina non hanno effetti tangibili. 50	Nessuna modalità a due giocatori, quindi una volta finito non lascia più alcun interesse. 55	52

IL GIUDIZIO Un gioco per Nintendo 64 poco interessante, e che soprattutto non sfrutta a pieno la console.



CONTATTI



Potreste volere qualche informazione, scoprire come mettere le mani su un certo titolo o venire a conoscenza dei calendari di uscita dei vostri videogiochi preferiti. GamesMaster vi offre un elenco dei principali distributori italiani.

GAMESMASTER
KiD Creating in digital
C.so Lodi 59
20139 - Milano
kiditaly@tin.it

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111
Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Microforum
Tel. 06 44243033

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 861133

Halifax
Via G. Labus 15/3
20147 Milano
Tel. 02 413031
Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174
Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

Medium
Via Tortona 14
20144 Milano
Tel. 02 89429049
Fax 02 89406176
e-mail sales@cdline.com
http://www.cdline.com

3D Planet
Via dei Platani
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4473949
Fax 02 45101548

Ubi Soft
Via Anfiteatro 5
20121 Milano
Tel. 02 861484
Fax 02 8056032
e-mail ubisoft@ubisoft.inet.it

Sega
Fax 02 96460214

BMG Interactive
Via Berchet 2
20121 Milano
Tel. 02 8881

Nintendo (GIG)
Via Volturno 3/12
50019 Sesto Fiorentino (FI)
Tel. 055 33681
Fax 055 310907

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
Tel. 06 33074214 (Help Line)
PSX Line 166.685.890
Il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto - Locigal Center
http://www.playstation.it

Sacis
Via Teulada 66
00195 Roma
Tel. 06 374981
Fax 06 37353527
http://www.sacis.it

GUIDA AI GIOCHI PLAYSTATION

Se volete comprare un gioco non fatevi incantare dalle belle confezioni. Prima leggete la Guida, la lista più completa dei giochi per le principali console, attentamente redatta dai nostri esperti redattori. Solo i giochi migliori ottengono la raccomandazione di Games Master!

2 Extreme
Sony • Sport Estremi
Qualche corsa automobilistica non basta a fare un buon gioco. La grafica è modesta e l'azione è un po' lenta.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

3D Lemmings
Sony • Puzzle game dinamico
L'avventura nella terza dimensione degli animaletti verdi è resa un po' troppo difficile da un sistema di controllo complicato.
A tratti un po' frustrante.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Abe's Oddysee
GTI • Puzzle game dinamico
Grande clone di Flashback. Soffia nuova vita nel platform game bidimensionale con idee innovative.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Actua Golf
Gremlin • Golf
Belle visuali e il commento della voce suadente del re del golf Peter Aliss ne fanno un gioco speciale per gli amanti del golf. Una buona varietà di modalità di gioco aggiunge longevità e interesse.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Actua Golf 2
Gremlin • Golf
Quattro percorsi in più e molte varianti ne fanno un sequel degno di nota. Tirare i colpi è un po' complicato ma il gioco è comunque una buona simulazione di golf.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Actua Soccer
Gremlin • Calcio
Questa è la scelta dei veri appassionati del calcio. Una grafica entusiasmante e una struttura di gioco ultrarealistica ne fanno una splendida simulazione.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Actua Soccer CE
Gremlin • Calcio
Lo stesso gioco con squadre di lega e alcune varianti. Non all'altezza del grande *ISS Pro*.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Adidas Power Soccer
Psygnosis • Calcio
Ricco di mosse speciali per la gioia del pubblico ma privo della profondità di Actua Soccer e la grandezza di *ISS Pro*. Un buon gioco arcade, divertente per un po'.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Adidas Power Soccer '97
Psygnosis • Calcio
Ora ha sia squadre di lega europee sia internazionali. La struttura di gioco è però deludente, con pochi miglioramenti rispetto all'originale.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Agile Warrior
Virgin • Simulazione di Volo
Cerca di essere un incrocio tra un gioco di combattimento e una simulazione di volo ma risulta poco giocabile.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Air Combat
Namco • Simulazione di Volo
Grafica modesta e combattimenti ripetitivi ne fanno un titolo poco entusiasmante.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

AIV: Evolution Global
Sony • Strategia/Simulazione
Costruisci la tua città, organizza le reti ferroviarie e rendi tutti felici. Oppure, in alternativa, fregatene e gioca a *Exhumed*.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Alien Trilogy
Acclaim • Spara e fuggi
Clone di *Doom* ricco di tensione e stimolante. Non si riesce comunque a non pensare che avrebbe potuto essere meglio.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

All Star Soccer
Eidos • Calcio
Pessimi controlli, pessima grafica e scarsa giocabilità. Da dimenticare.
Grafica ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★☆☆☆☆☆☆☆☆

Allied General
Mindscape • Strategia
Wargame a turni con una certa profondità, che risulta però schiacciato dal confronto con *Warcraft 2*.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆



Alone in the Dark
Infogrames ● Adventure
Il fascino agghiacciante del grande *Resident Evil* mette *Alone in the Dark* in pensione.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Andretti Racing
EA ● Guida
Grafica e macchine deludenti. Meglio *F1*.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Assault Rigs
Sony ● Combattimento
Aspira a essere un gioco di combattimento futuristico tridimensionale, ma i mezzi corazzati sono difficili da controllare. Poco entusiasmante.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Aquanaut's Holiday
Sony ● Pesca
Non esattamente pieno di azione ma attraente, come guardare un vero acquario ricco di pesci bellissimi. Un gioco curiosamente coinvolgente.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Ayrton Senna Kart Duel
Domark ● Corsa
Una corsa di go-kart in cui non ci sono difficoltà, ma solo corse su rettilinei e curve.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Ballblazer Champions
Virgin ● Sport futuristico
Remake del classico degli anni ottanta. I controlli sono poco fluidi, rovinando quello che avrebbe potuto essere un grandissimo gioco.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Batman Forever Arcade
Acclaim ● Picchiaduro
Una buona grafica non riesce a salvare il dinamico duo da un titolo poco giocabile e confuso.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Battle Stations
EA ● Combattimento navale
Un bizzarro tentativo di realizzare uno shoot-em-up navale che finisce con farti girare in tondo attorno a un nemico cercando di colpirlo.
Grafica ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Bedlam
GTI ● Strategia/Azione
Un ammasso confuso di controlli incontrollabili e grafica pietosa. Avrebbe dovuto essere un incrocio tra *Soviet Strike* e *Syndicate*, ma non lo è.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Black Dawn
Virgin ● Simulatore di volo
Il sequel di *Agile Warrior* non regge il confronto con il nostro preferito, *Thunderhawk 2*.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

BLAM! Machinehead
Core ● Spara e fuggi tridimensionale
Shoot-em-up tridimensionale veloce e avvincente. Non è la più profonda delle sfide ma il divertimento è molto finché dura, il che non è per molto. Compratevi *Exhumed*.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Blast Chamber
Activison ● Puzzle/Strategia
Uno strano ibrido di puzzle e azione con un design troppo povero per essere davvero intreressante.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Blazing Dragons
BMG ● Adventure
Gli enigmi logici da risolvere per arrivare alla fine del gioco sono carini, ma la voce che fa la spiritosa è irritante.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Blood Omen: Legacy of Kain
BMG ● RPG/Azione
Un po' di lentezza nei caricamenti, ma questo non toglie molto al piacere dell'RPG.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Break Point Tennis
Ocean ● Tennis
La grafica 3D è buona. Vale la pena di comprarlo solo se cercate un simulatore fin troppo accurato.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Broken Sword
Sony ● Avventura
Fatevi coinvolgere da questa avventura dallo stile grafico "da cartone animato" e non ve ne pentirete.
Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Burning Road
Eidos ● Guida
Modesto. Sul mercato si possono trovare titoli più stimolanti.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Bust-A-Move 2
Acclaim ● Puzzle game dinamico
Sotto la sua aria semplice da Tetris questo puzzle game cela un gioco appassionante.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Carnage Heart
Sony ● Strategia/Combattimento
Progettate robot, armateli e portateli a combattere. L'attrazione è limitata, ma duratura.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Casper
Interplay ● Avventura dinamica
Gioco piuttosto noioso, destinato ad attrarre solo i più giovani caspermaniaci. Giocabilità limitata.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

City of the Lost Children
Psygnosis ● Avventura
Ambizioso tentativo di trasformare un bizzarro film francese in un adventure, fallito a causa dei modesti controlli, delle modeste sfide logiche e di un ancor più modesto game design.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Command & Conquer
Virgin ● Strategia
Pieno d'azione e rassicurantemente violento. Ci vuole un po' per abituarsi ai controlli, ma ne vale la pena per un wargame davvero avvincente.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Contra
Konami ● Spara e fuggi
Imparare a usare i comandi di *Contra* è così difficile da risultare frustrante, e la grafica non sembra troppo 32-Bit.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Cool Boarders
Sony ● Corsa
Solo tre tracciati e buona "collision detection". Originale ma non grandioso.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Crash Bandicoot
Sony ● Platform 3D
Crash è un platform molto giocabile, ma il suo sequel sarà probabilmente migliore.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Criticom
Virgin ● Picchiaduro
Beat-em-up 3D con ottima grafica ma giocabilità inferiore a quella di *Tekken*.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Croc
Fox Interactive ● Platform 3D
Si sforza di essere il Mario del PlaysStation ma non ci riesce perché non è abbastanza giocabile. Non bruttissimo, solo un po' deludente.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Crypt Killer
Konami ● Sparatutto
Non riesce a fare nessuna scena malgrado le sue radici "coinoppistiche". Grafica scarsa.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Cyber Sled
Sony ● Spara e fuggi
Un arcade della Namco che ha vissuto della sua modalità per due giocatori va a morire in un noioso gioco per PlayStation.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Cyberspeed
Mindscape ● Guida
Corsa futuristica catapultata nel passato da *Wipeout 2097*.
Grafica ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★☆☆☆☆☆☆☆☆





D
Acclaim • Avventura
D è uno spettacolo per gli occhi con la sua grafica renderizzata e un'atmosfera da brivido. La giocabilità, però, non è alta.

Grafica ★★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆☆

Darklight Conflict
EA Simul. Volo/Arcade
Combattimenti spaziali con ottima grafica e solida giocabilità.

Grafica ★★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆☆

Dark Forces
Virgin • Clone di Doom
Guerre Stellari più *Doom*.
La grafica è carente e i controlli non sono eccezionali. Avrebbe dovuto essere il massimo, ma non lo è.

Grafica ★★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆☆

DarkStalkers
Virgin • Picchiaduro
Non è allo stesso livello di *Street Fighter 2*. Beat-em-up di Capcom di una certa classe, con nuovi personaggi.

Grafica ★★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆☆

Defcon 5
Sony • Avventura
Defcon 5 è una strana avventura, piuttosto originale ma non molto brillante.

Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆☆

Destruction Derby
Sony • Guida
Qualche difetto nelle piste e nel design non aiuta la longevità. Può diventare noioso.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Destruction Derby 2
Sony • Guida
Fa bene il suo mestiere di sequel, migliorando gli impatti delle macchine dell'originale. Un grande gioco di guida vecchio stile.

Grafica ★★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★★☆

GM RECOMMENDS
Die Hard Trilogy
EA • Sparatutto/Guida
Il miglior gioco mai tratto da un film. Le sue tre parti (uno shoot-em-up, un clone di *Virtua Cop* e un gioco di guida) riescono a combinare grande grafica e alta giocabilità. Davvero non lo avete ancora visto?

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆



Descent
Interplay • Spara e fuggi 3D
Doom in veicoli spaziali. I controlli sono molto complessi e difficili da padroneggiare, ma sul lungo termine ne vale la pena.

Grafica ★★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆☆

GM RECOMMENDS
Doom
GTI • Doom
Forse la miglior versione di uno dei più bei giochi di sempre. L'aspetto è un po' datato ma offre tutto ciò che offre su PC e comandi migliori. Truce, entusiasmante e a volte strategico, *Doom* rimane una specie di divinità.

Grafica ★★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★★☆



Discworld
Psygnosis • Avventura
Un adventure che piacerà a chi pensa che i libri siano divertenti.

Grafica ★★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆☆

Disruptor
Interplay • Clone di Doom
Sostituisce fucili, pistole e razzi di *Doom* con un arsenale di armi mentali. La grafica fa sembrare *Doom* primitivo.

Grafica ★★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★★☆☆

Dragonheart
Acclaim • Picchiaduro
Bug a non finire, collisioni terribili, grafica tristissima e giocabilità nulla.

Grafica ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Earthworm Jim 2
Virgin • Platform
Trasposizione a 16-Bit priva di migliorie.

Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆☆

Epidemic
Sony • Spara e fuggi 3D
Sequel di *Kileak*. Questa volta sono stati aggiunti degli elementi adventure, che danno molto da esplorare.

Grafica ★★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆☆

GM RECOMMENDS
Exhumed
BMG • *Clone di Doom*
Il miglior sparatutto tridimensionale per PlayStation. Più Doom di *Doom* in ogni senso. Grafica superba, motore esageratamente veloce e azione frenetica ne fanno un re. Nell'insieme uno dei migliori giochi della storia.

Grafica ★★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★★☆



ESPN Extreme Games
Sony • Guida
Divertente per, beh, almeno qualche minuto. Sembra una versione lenta di *Road Rash*, con una grafica un po'peggiore.

Grafica ★★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆☆

Excalibur 2055AD
Telstar • Avventura
Avventura che fa pensare e propone molte situazioni tese. Molto divertente.

Grafica ★★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★★☆☆

Explosive Racing
JM Interactive • Guida
Agguerrito sequel di *Burning Road*, lo ha migliorato sotto ogni aspetto. Più veicoli, più circuite e molta più azione. Gustoso, ma non sempre giocabilissimo.

Grafica ★★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆☆

Extreme Pinball
EA • Flipper
Flipper su PlayStation: un'idea curiosa. Poca giocabilità e poco divertimento.

Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Fade To Black
EA • Avventura 3D
Grande mix di enigmi e sparatorie; Avventura tridimensionale stimolante che coinvolgerebbe chiunque.

Grafica ★★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★★☆☆

FIFA '96
EA • Calcio
Ha venduco a camionate senza meritarselo. Fate un favore al vostro portafoglio e comprate *ISS Pro* o *Actua*.

Grafica ★★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆☆

FIFA '97
EA • Calcio
Un miglioramento rispetto al suo predecessore, *FIFA '97* ha ancora molta strada da fare prima di raggiungere *Actua* e *ISS*.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Firestorm: Thunderhawk 2
Core • Simul. Volo/Arcade
Belle missioni, un elicottero facile da controllare e abbastanza armi da fare tutti contenti.

Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Firo and Klawd
BMG • Avventura/Sparatutto
Bella grafica e azione sparatutto, ma un po' frustrante.

Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Floating Runner
T HQ • Platform 3D
La prospettiva cinematografica non finisce mai di far danno, anche nel platform più semplice.

Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Formula One
Sony • Guida
I migliori circuiti, piloti, macchine e squadre serviti su un disco d'argento. Incredibilmente realistico.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Gex
BMG • Platform
Platform bidimensionale gradevole, ma niente di speciale.

Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Goal Storm
Konami • Calcio
Giocatori grossi e cattivi e un approccio un po' da arcade al calcio. Vale la pena darci un'occhiata, ma non aspettatevi del realismo.

Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Gunship 2000
MicroProse • Simulatore volo
Commette il crimine di far sembrare la guida di un elicottero pieno di armi noiosa.

Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Hard Boiled
EA • Guida
Un clone di *Wipeout* non così giocabile e con una grafica antiquata. Deludente.

Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

HardCore 4X4
Gremlin • Guida

I circuiti sono vari ma ti trovi a rimbalzare in giro come un matto.

Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Hexen
GTI • Clone di Doom

Dopo *Doom* ed *Exhumed*, risulta un po ' deludente. Buona giocabilità ma grafica a tratti modesta. Comprate gli altri due.

Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Hi-Octane
Bullfrog • Guida

Deprimentemente ordinario, con qualche caratteristica nuova che non riesce a migliorare il gioco.

Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Impact Racing
JVC • Corsa

Veloce ma poco entusiasmante. Meglio *Rage Racer*.

Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Independence Day
EA • Clone di Afterburner

Incredibilmente scarso. Il peggior tie-in della storia.

Grafica ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

ISS Deluxe
Konami • Calcio

Uno dei migliori giochi di calcio per PlayStation in assoluto. Giocabilissimo.

Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Jet Rider
Sony • Guida

L'unico gioco per PlayStation simile a *Wave Race 64*.

Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Jonah Lomu
Codemasters • Rugby

Codemasters è riuscita a creare una simulazione di rugby molto giocabile e divertente.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Jumping Flash 2
Sony • Platform 3D

Non molto migliore del primo, ma arricchito da scenari più belli e maggior giocabilità.

Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Kick Off '97
Maxis • Football

Antepone la velocità alla grafica. *Iss Pro* le ha entrambe.

Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

CHARTS

TOP 5 per PC nel Regno Unito

Il *Sim City* hippy di Acclaim *Constructor* che detronizza il potente *Dungeon Keeper* e *Dark Colony* sono i titoli più forti in Inghilterra.

1. Constructor
2. Dungeon Keeper
3. Dark Colony
4. F1 Grand Prix 2
5. Little Big Adventure 2

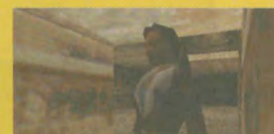


TOP 10 per CONSOLE nel Regno Unito

The Lost World alla fine riesce a strappare il primo posto a *V-Rally '97* anche se non è altrettanto bello. Buoni anche i risultati di *Blast Corps*, *Resident Evil* su Saturn e il nostro vecchio amico *Tomb Raider*.

1. Lost World – PSX
2. V-Rally '97 – PSX
3. Blast Corps – N64
4. Resident Evil – PSX, SS
5. Actua Golf 2 – PSX
6. Tomb Raider – PSX, SS
7. Worms – PSX
8. Rayman – PSX, SS
9. Alien Trilogy – PSX, SS
10. Mario Kart 64 – N64





TOP 10 per CONSOLE negli Stati Uniti

Non siamo sempre gli ultimi a vedere i bei giochi. Alla fine gli americani riescono a mettere le mani su *ISS64* e *Porsche Challenge*. *Star Fox 64* ha venduto come il pane e *Tetrisphere* è una new entry a sorpresa.

1. NCAA Football '98 – PSX
2. Ogre Battle – PSX
3. ISS64 – N64
4. Tetrisphere – N64
5. Star Fox 64 – N64
6. Triple Play '98 – PS
7. Wild Arms – PSX
8. MLB Pennant Race '98 – PSX
9. Porsche Challenge – PSX
10. Mario Kart 64 – N64





I TOP 10 in Giappone

Golf, corse di cavalli e mostri tascabili. I gusti nazionali in fatto di divertimento per console possono variare, ma la giocabilità è un linguaggio universale. Preparatevi a vedere approdare alcuni di questi titoli esotici sulle nostre spiagge.

1. Powerful Pro Baseball '97 – PSX
2. Minna No Golf – PSX
3. Cool Boarders 2 – PSX
4. Derby Stallion – PSX
5. Pocket Monster Red – GB
6. Monster Farm – PSX
7. Pocket Monster Green – GB
8. Dragon Ball Final Bout – PSX
9. Tamagotchi – GB
10. Saga Frontier – PSX



I TOP 10 nella redazione di GAMESMASTER

GoldenEye 007 non da segno di voler abbandonare il nostro N64, e la sua modalità deathmatch per quattro giocatori imperversa sul monitor. Non si può dire non stimoli la competitività. *Street Fighter*, *G-Police* e *Marvel Super Heroes* stanno cercando di non farci chiudere questo numero della rivista.

1. GoldenEye 007 – N64
2. Street Fighter EX Plus Alpha – PSX
3. G-Police – PSX
4. Dark Forces 2 – PC
5. Final Fantasy VII – PSX
6. Castlevania – PSX
7. Marvel Super Heroes – SS
8. NHL '98 – PC
9. Lylat Wars – N64
10. Mario Kart 64 – N64







Kileak The Blood
Sony ● Clone di Doom
Bisogna essere matti per preferire questo clone di *Doom* a *Doom* ed *Exhumed*.
Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Kings Field
Sony ● Avventura
Avventura avvincente ma non molto profonda. Vi terrà impegnati per un bel po', ma non è il massimo.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Krazy Ivan
Sony ● Spara e fuggi 3D
Non è male, ma c'è una certa mancanza di varietà nei livelli e i controlli sono un incubo.
Molto simpatici i filmati in Full Motion.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆

Little Big Adventure
EA ● Avventura
Il gioco ha una buona profondità, ma i controlli sono piuttosto confusi.
Nell'insieme, comunque, è un buon titolo.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Kurushi
Sony ● Puzzle
Gioco in cui bisogna spostare degli oggetti in tre dimensioni che non raggiunge la qualità di *Tetris* ma è stupefacentemente coinvolgente.
Semplice da imparare, impossibile da padroneggiare.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Loaded
Gremlin ● Spara e fuggi
Giocate per un po' e vi accorgerete che non c'è molta carne al fuoco, malgrado la grafica inizialmente spettacolare e il grado quasi eccessivo di violenza. Il sequel è molto meglio.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Lomax
Psygnosis ● Platform
Gioco di piattaforme piuttosto confuso. Un tentativo abbastanza disperato di replicare il successo di *Lemmings*, che comunque vanta una grafica decente.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Lost World
EA ● Platform
Una giocabilità non proprio impeccabile e una grafica approssimativa rovinano un po' il titolo, ma ci sono alcuni punti molto carini. Avrebbe potuto essere grandioso, ma molto sfortunatamente non ci riesce proprio. Comunque contiene molte buone idee.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Lost Vikings 2
Interplay ● Platform/Puzzle
Uno stile di gioco un po' arrugginito che non è cambiato molto dai giorni delle console 16-Bit. Non avrete molta voglia di rigiocarci una volta finito, e non ci metterete molto a farlo. È solo il seguito di una vecchia gloria.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Machine Hunter
Eidos ● Spara e fuggi
Shoot-em-up nella media che non fa niente per uscirne. Ci sono molti sparatutto migliori, e assomiglia un po' troppo a *Loaded*.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆



GM RECOMMENDS

ISS Pro
Konami ● Calcio
Semplicemente il migliore. Grande grafica, animazioni fluide e azione serrata lo rendono la migliore simulazione di calcio per PlayStation. Che sia insuperabile? In redazione continua a far faville.
Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Madden '97
EA ● Football Americano
L'intelligenza artificiale dei giocatori è eccellente, le animazioni sono estremamente fluide e giocare è sorprendentemente facile. Per non parlare poi della solita valanga di opzioni.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Magic Carpet
EA ● Spara e fuggi 3D
Azione volante su tappeto magico con i piedi solidamente per terra per quanto riguarda la strategia. Padroneggiare i controlli richiede un po' di tempo, ma è uno scotto che si paga volentieri.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Mech Warrior 2
Activision ● Spara e fuggi 3D
Giudate dei grossi robot a darne un sacco e una sporta ad altri grossi robot. Ottima conversione dello sparatutto per PC.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Mega Man 8
Virgin/Capcom ● Platform
Platform bidimensionale di buona solidità che, tutto sommato, non è poi così stupefacente.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Mickey's Wild Adventure
Sony ● Platform
Un'altra conversione da16-Bit arricchita solo da qualche abbellimento grafico. Gioco di piattaforme tradizionale.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Micro Machines v3
Codemasters ● Guida
Lo stesso stile di gioco ora su PlayStation, sempre per otto giocatori. Virtualmente imperdibile se avete accesso a un multitap e un po' di amici.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Mortal Kombat 3
GTI ● Picchiaduro
Una perfetta conversione da oin-op. Un po' datato in questi giorni pieni di picchiaduro tridimensionali, ma se vi è piaciuto *Mortal Kombat* vale la pena darci un'occhiata.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Mortal Kombat Trilogy
GTI ● Picchiaduro
Tutto ciò che può essere legato in qualche modo a *Mortal Kombat* compresso in un solo CD. Una raccolta convenientissima con un interessante valore aggiunto per tutti gli appassionati di *MK*.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Monster Trucks
Psygnosis ● Guida
Una delusione, che travolge il coinvolgimento dell'azione sotto le ruote di una rilevazione delle collisioni povera e un lento aggiornamento
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Myst
Sony ● Avventura
Una famosa avventura grafica che gli utenti occasionali del computer hanno comprato a milionate. Come qualsiasi appassionato di videogame può confermarvi, il gioco è piuttosto lento e presenta alcuni enigmi illogici.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Namco Museum Vol. 1
Namco/Sony ● Compilation
Galaga, *Rally X* e *Pole Position* sono ancora belli, e il titolo è curioso dal punto di vista storico. interessante la sezione del museo vera e propria.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Namco Museum Vol. 2
Namco/Sony ● Compilation
Non ci struggiamo dal rimpianto davanti a giochi come *Mappy*, *Dragon Buster*, *Super Pac Man* e *Grobda*, ma *Xevious* e *Galpus* sono sempre grandi.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Namco Museum Vol. 4
Namco/Sony ● Compilation
Altri quattro coin-op venuti dal passato. Questa volta è probabile che vi ricordiate solo *Pac-land*.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

NBA In the Zone
Konami ● Basket
Un gioco di basket più bello da guardare che da giocare. Dal punto di vista della difesa è un autentico incubo.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

NBA Jam Extreme
Acclaim ● Basket
Matto come un cavallo che scalcia a suon di personaggi assurdi: davvero molto divertente.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

NBA JAM TE
Acclaim ● Basket
Buon gioco di basket due contro due. Graficamente non non è molto spettacolare ma si merita un'occhiata per la velocità dell'azione di gioco.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

NBA Live '97
EA ● Basketball
Non riesce a superare *Total NBA*. A meno che non siate dei veri fanatici dello sport non c'è motivo di raccomandarlo in presenza del titolo Sony.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Need For Speed
EA ● Guida
Il gioco è veloce e ha una buona



Santo cielo, è enorme!

Finirà mai la follia dei controller? Il joypad analogico di Sony avrà probabilmente un boom di vendite con l'uscita di F1 '97, e già sono pronti due nuovi sistemi di controllo: un joystick e un pad, uno ufficiale, un altro semiufficiale. Il primo è il Joystick Analogico di Sony, un vero mostro! Comprende due stick modello cloche di aereo completi di grilletto e otto pulsanti, e si propone di sembrare molto simile a una console di comando di un Concorde, in plastica e comodamente posizionabile su una tavolo adeguatamente liberato. Disegnato con in mente i simulatori di volo, questo joystick non placherà presto la sua sete di giochi, dal momento che Playstation non vanta una serie lunga di titoli del genere. E' già compatibile però con Wing Over, e lo sarà con il nuovo e atteso gioco di Psygnosis Colony Wars. Certo, non è un controller indispensabile, ma è un gingillo molto interessante. Il prezzo della periferica, per ora disponibile solo in America, è attorno ai 70 dollari, più di 100.000 lire. Non così massiccio come il joystick Sony è il pad Hyper Drive di Blaze, che merita comunque una bella occhiata. Si tratta di un pad PlayStation standard con due aggiunte: un mini-joystick che si infila nei pulsanti di direzione e un disco tondo che fa lo stesso. In questo modo gli amanti dei joystick tradizionali e dei pad tipo MegaDrive saranno soddisfatti. Il pad, digitale, costa approssimativamente 60.000 lire e non è ancora stata annunciata la distribuzione ufficiale in Italia.



Freud ci sarebbe andato a nozze : "Tu ha zperimentato zenzazione ti inateguatezza con tuo piccolo joypad! Con questo tu ezprime tuo pisogno di approfazione e aiuto, amico mio."

risposta ai comandi ma la grafica non è molto spettacolare, soprattutto se confrontata con quella di *Ridge Racer*.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Need For Speed 2
EA ● Guida
Strano sequel che offre più macchine e circuiti del suo predecessore ma ne compromette la giocabilità.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

NHL '97
EA ● Hockey
Giocatori poligonali e gioco piuttosto veloce, ma non è bello come *Powerplay Hockey*.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

NHL Face Off '97
Sony ● Hockey
Simulazione bidimensionale che non è ne veloce ne divertente come NHL di Electronic Arts.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Nuclear Strike
EA ● Spara e fuggi
Buon update che corregge i difetti dei suoi predecessori. Molta azione, molto divertimento.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Off World Interceptor Extreme
BMG ● Guida/Spara e fuggi
Corsa ambientata nel futuro di bruttezza inusitata. Speriamo che non l'abbiate già comprata.
Grafica ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★☆☆☆☆☆☆☆☆

Olympic Soccer
US Gold ● Calcio
Discreta simulazione calcistica, facile da padroneggiare ma priva della giocabilità di *ISS Pro*.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Overblood
EA ● Spara e fuggi
Buon tentativo di clone di *Resident Evil* che è quasi riuscito a essere ottimo. Un interessante avventura tra enigmi e devastazioni di alieni.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Pandemonium
BMG ● Platform
Un platform a veduta laterale conb ottima grafica. Molto giocabile , e non è lineare come *Crash*.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

\Panzer General
Mindscape ● Strategia
Un wargame a turni dal sapore antico che sembra fuori dal tempo. Gli appassionati dei giochi di guerra ameranno le sue strategie d'acciaio.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Parappa The Rapper
Sony ● Rap-em-up
Un gioco originale a tempo di rap, in cui bisogna seguire la musica premendo il pulsante giusto al momento giusto. I personaggi sono davvero indimenticabili, ma il resto no.
Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Penny Racers
Sony ● Guida
Non si può dire che ci sia piaciuto.Un gioco di guida con parecchie possibilità che è sorretto da un engine scandalosamente primitivo. Alcuno li trovano divertente...
Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

PGA Tour '96
EA ● Golf
Un'altro gioco di Electronica Arts che avrebbe potuto commuoverci nel periodo delle console 16-Bit ma che non risulta molto entusiasmante su PSX.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

PGA Tour '97
EA ● Golf
Offre la stessa "azione" da affrontare in pantaloni di stoffa scozzese che ci offriva il gioco dell'anno scorso, senza aggiungergli molto in nessuna sua parte.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Philosoma
Sony ● Spara e fuggi
Shoot-em-up vecchio stile in una veste tridimensionale *Philosoma* è divertente per un po', ma non è un campione di longevità.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Pitball
Warner ● Sport futuristici
Un curioso sport futuro stile Rollerball, ma il gioco non ha un buon design e si rimane in balia di una struttura di gioco confusa e inquadrature difficili.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Player Manager
Warner ● Calcio manageriale
Se già odiate i giochi manageriali la grafica un po' povera di questo titolo non vi farà cambiare idea.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Porsche Challenge
Sony ● Guida
Un gioco ufficiale dellaPorsche. Un bel gioco automobilistico che non è eletrizzante come *Ridge Racer* ma è comunque molto avvincente. Ci piace moltissimo.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Power Move Pro Wrestling
Activison ● Wrestling
Meno sgargiante e folle dei titoli della Word Wrestling Federation, ma ci sono moltissime mosse da padroneggiare e numerosi personaggi. Una vera sfida.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Powerplay Hockey
Virgin ● Hockey
Solida simulazione di hockey insuperabile nel genere. L'azione brillante e veloce con inquadrature perfette lo rende IL gioco di hockey.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Primal Rage
Warner ● Picchiaduro
Dinosauri tristissimi, realizzati in plastilina e animati a passo uno, imperversano in un gioco dalla scarsa giocabilità.
Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Pro Pinball: The Web
Empire ● Flipper
In un gioco di flipper avere una sola ambientazione, per quanto ben realizzata, significa rischiare la noia.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Project Overkill
Konami ● Spara e fuggi
Sparare con precisione è difficile, il che significa che c'è il rischio di trovarsi tra le mani un gioco noioso in poco tempo.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Project X2
Ocean ● Spara e fuggi
Si tratta di uno spara e fuggi con una grafica gradevole, che a tutt'oggi rimane uno dei migliori sparatutto bidimensionali disponibili per PSX. Incredibilmente difficile.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Psychic Detective
EA ● Avventura
Questo fim interattivo è composto di ore di filmati in full motion video. Di interazione o gioco non è il caso di parlare.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Psychic Forœ
Acclaim ● Picchiaduro
Un beat-em-up tridimensionale solido e veloce. Non è bello come *Tekken 2*, ma se cercate qualcosa di diverso vi conviene dargli un'occhiata.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Raging Skies
Warner ● Simulatore/Arcade
Azione a propulsione jet abbastanza veloce da farvi ondeggiare sulla sedia. Nella prospettiva a lungo termine, però, il gioco manca di varietà.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Raiden
Ocean ● Spara e fuggi
Se vi piacciono i giochi arcade vecchio stile probabilmente apprezzerete l'articolo. Un po' piatto da giocare.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Rally Cross
Sony ● Guida
Bel gioco, che soffre della concorrenza di *V-Rally '97*.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Ray Tracer
Taito ● Guida
Clone ambientato in tempi moderni di *Chase HQ* che risulta divertente ma un po' troppo facile da finire.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Rayman
UbiSoft ● Platform
Un gioco di piattaforma bidimensionale che mette alla prova le vostre capacità, con una grafica fin troppo "carina".
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Rebel Assault 2
Virgin ● Spara e fuggi
I filmati sono brillanti ma, in quanto gioco basato sulle riprese in full motion video, aspettatevi di finirlo al primo tentativo.
Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Reloaded
Gremlin ● Spara e fuggi
Azione frenetica come nell'originale con qualche enigma in più. Non ci è sembrato molto soddisfacente.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Ridge Racer



Namco ● Guida
Ridge Racer Revolution e *Rage Racer* ci sono sembrati decisamente più belli, ma comunque questo gioco automobilistico vale il suo prezzo.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Ridge Racer Revolution
Namco ● Guida
Macchine più veloci, modalità per due giocatori, una pista migliore e una giocabilità più elevata ne fanno un ottimo gioco.
Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆



Riot
Psygnosis ● Sport futuristici
Riot non ha un game design abbastanza accurato da raggiungere la giocabilità di un buon simulatore sportivo. però è fatto bene.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Robotron X
GTI ● Spara e fuggi 3D
Confuso update del brillante classico delle sale giochi. L'azione è davvero molto veloce, ma non c'è l'atmosfera del gioco originale.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆



Road Rash
EA ● Racer
Uno dei giochi di corse motociclistiche più interessanti che si siano mai visti su Megadrive approda anche su playstation. Il problema però è che è troppo poco curato e davvero molto difficile. I caricamenti sono straordinariamente lunghi e tediosi.
Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Robopit
THQ ● Picchiaduro
Costruisci dei robot e usali per combattere degli agguerriti avversari metallici. Una giocabilità limitata pregiudica un titolo che avrebbe potuto essere molto interessante, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto relativo alla personalizzazione del proprio robot.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★☆☆☆☆☆☆☆☆

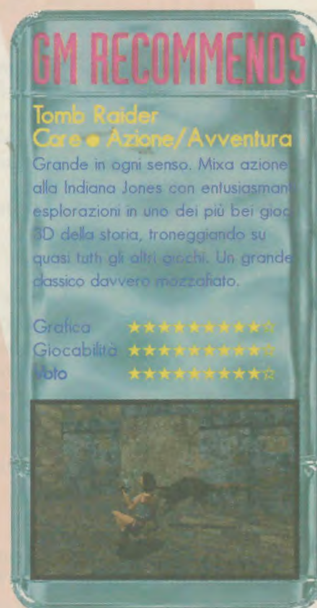
Sampras Extreme Tennis
Codemasters ● Tennis
Un sacco di opzioni rendo questo gioco IL gioco per gli appassionati di tennis. Il modo migliore per emulare Sampras senza sudare come dei matti.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Sentient
Psygnosis ● Avventura
Strano adventure game così bizzarro che mi domando se qualcuno sarà mai in grado di finirlo. I dialoghi sono la parte centrale del gioco...
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Shellshock
Core ● Spara e fuggi 3D
Thunderhawk 2 in un mezzo corazzato. Non molto veloce.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Shock Wave Assault
EA ● Spara e fuggi 3D
Una frustrazione da mangiarsi le dita è la norma in questo sparatutto esageratamente pieno di alieni.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

SimCity 2000
Maxis ● Strategia
La pianificazione della crescita della città e la gestione dei rapporti con i cittadini sono coinvolgenti come sempre. Una volta che vi sarete fatti coinvolgere, ci passerete delle belle nottate.
Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆



Slam 'N' Jam
BMG ● Basket
Un approccio leggero allo sport degli spilungoni che viene reso un po' inutile dalla presenza dei giochi della serie di *Total NBA*. Evitare con cura.
Grafica ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★☆☆☆☆☆☆☆☆

Smash Court Tennis
Namco ● Tennis

Divertimento esagerato con quattro giocatori. Il miglior gioco di tennis in stile arcade sul mercato, ma non il più realistico.

Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Spider
BMG ● Platform

Strano platform game, forse un po' troppo difficile, non bello però come i giochi più vicini a *Pandemonium*. Sconsigliato se non vi piacciono gli insetti.

Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Star Gladiator
Virgin ● Picchiaduro

Gli manca il ritmo e la varietà di pesi massimi quali *Tekken 2* e *Soul Blade*, ma è comunque un gran bel picchiaduro con una grafica attraente e alcuni personaggi molto interessanti.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆



GM RECOMMENDS
V-Rally '97
Ocean ● Corsa

Un gioco di corsa che vale il suo prezzo. Con i suoi 40 circuiti è uno dei gioco di guida per PlayStation più stimolanti. Un titolo dalla grafica spettacolare che è destinato a essere un punto di riferimento per il genere.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Super Puzzle Fighter 2 Turbo
Virgin ● Clone di Tetris

Azione in stile *Tetris* con qualche variante per aggiungere divertimento extra. Dà assuefazione come tutti i cloni di *Tetris* ma non è certo il più longevo, anche se giocato in due è veramente qualcosa da provare.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Swagman
Eidos ● Azione/Avventura

Si stenta a credere che questa specie di clone di *Zombies* sia stato realizzato dalla stessa compagnia che ha fatto *Tomb Raider*.

Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Syndicate Wars
EA ● Strategia/Shoot-em-up

Grande mix di strategia e combattimento.
Pieno di azione.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Tekken
Namco ● Beat-em-up

Sempre un gran picchiaduro, sembra non temere il tempo.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Test Drive: Off-Road
Eidos ● Guida

Una struttura di gioco confusa e poco organizzata, unita a una grafica modesta e a degli effetti sonori poco d'effetto fanno di questo titolo uno di quei giochi di corsa destinati a restare ai box.

Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Tiger Shark
GTI ● Spara e fuggi

Missioni ripetitive, schemi di gioco noiosi e un'azione esageratamente difficile ne fanno un titolo poco consigliabile. Evitatelo come la peste.

Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Rating ★★★★☆☆☆☆☆☆

Tobal No.1
Sony ● Picchiaduro

Non è spettacolare e intuitivo come *Tekken 2*, ma è comunque un buon gioco.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Tokyo Highway Battle
THQ ● guida

Può sembrare lento all'inizio ma una volta che si comincia a customizzare la macchina il gioco si fa divertente. Avrebbe potuto essere migliore se avesse avuto più scenari.

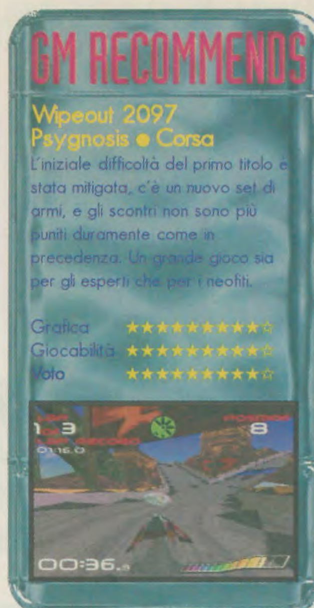
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Toshinden 2
Sony ● Picchiaduro

Nuovi personaggi e qualche nuova mossa rappresentano quasi tutte le innovazioni offerte dal titolo.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Toshinden 3
Sony ● Picchiaduro



GM RECOMMENDS
Wipeout 2097
Psygnosis ● Corsa

L'iniziale difficoltà del primo titolo è stata mitigata, c'è un nuovo set di armi, e gli scontri non sono più puniti duramente come in precedenza. Un grande gioco sia per gli esperti che per i neofiti.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Non c'è molto di nuovo qui per i giocatori. Potete sempre ignorarlo, come sembra abbiano fatto gli sviluppatori.

Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Total NBA '96
Sony ● Basket

Il miglior gioco di basket in assoluto. Molto meglio del suo sequel. Rimane la simulazione di pallacanestro più fluida che possiate trovare per PlayStation.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Track & Field
Konami ● Atletica

Con quattro giocatori è molto divertente, ma con uno è un po' limitato. Non è molto longevo perché dopo un po' diventate imbattibili. Si cosiglia un joypad col pulsante turbo.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆



GM RECOMMENDS
Twisted Metal World Tour
Sony ● Drive-em-up

A truly stunning shoot-and-drive extravaganza. A brilliant two-player game just adds to the fun. Loads of vehicles, weapons and tracks to get to grips with. One of the most played games in the GM office this month and recommended..

Presentation ★★★★★★★★☆☆
Playability ★★★★★★★★★☆
Rating ★★★★★★★★★☆

Tunnel B1
Ocean ● Spara e fuggi

Una festa di grafica bella e veloce. Un po' carente sotto il profilo del game design, ma comunque una gioia per gli occhi.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Warcraft 2
EA ● Strategico

Con più elementi da controllare e più missioni interessanti di *Command & Conquer*, *Warcraft 2* è un gioco di strategia avvincente e coinvolgente che dura dei mesi.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Wild Arms
Sony ● RPG

La combinazione di esplorazione bidimensionale e di pezzi tridimensionali fanno di questo gioco di ruolo qualcosa di un po' speciale. Una storia approfondita e una buona giocabilità rendono il gioco coinvolgente e molto godibile.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Wing Commander 4
EA ● Avventura/Spara e fuggi

Poche novità sostanziali in questo sequel. Molti filmati in full motion con Mark Hamill ma una giocabilità piuttosto limitata.

Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

WWF Wrestlemania Arcade
Acclaim ● Wrestling

Mescola molti degli elementi fumettistici tipici della Word Wrestling Federation con dei combattimenti in stile *Mortal Kombat*. Questi sono solo due degli elementi che contribuiscono a rendere il gioco assolutamente sopra le righe. I combattimenti non hanno mai una velocità meno che supersonica e ci sono un sacco di cose da scoprire nel corso del gioco.

Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Xevious 3D/G+
Namco ● Spara e fuggi

Si tratta di un miscuglio privo di un chiaro scopo di tutti i giochi *Xevious* precedenti. Perché si siano dati pena di riunirli tutti in un'unica confezione non ci è dato di sapere. Il nuovo gioco tridimensionale è piuttosto deludente e offre poco di più dei suoi predecessori dal punto di vista della giocabilità.

Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

JAMMA'97

A Tokio è appena terminato il 35° Japan Amusement Machine Show. 659 macchine da sala giochi, tutte le novità che incontreremo nei prossimi mesi... Noi eravamo là: ed ecco quello che abbiamo visto...

Konami

Oltre ad aver presentato un nuovo e interessante gioco musicale nel quale si impersona un DJ e si devono mixare dei dischi, intitolato Beat-Mania, la Konami ha fornito ulteriori dettagli sulla sua nuova scheda chiamata Cobra - non quanti avremmo voluto, ma comunque abbastanza da tenere la nostra attenzione viva...

Fighting Wushu

Graficamente, Wushu non è attraente quanto VF3 ma si difende comunque bene,.



L'atteso picchiaduro tridimensionale che gira sulla nuovissima scheda della Konami era praticamente terminato e ha fatto la sua brava impressione. Gli sviluppatori hanno deciso di evitare le situazioni da "Ring Out", creando nel frattempo dei quadri veramente spettacolari (aspettate di vedere quello di Hong Kong). E' inutile negare che si ispiri parecchio a Virtua Fighter 3 - c'è lo stesso tipo di controllo con la guardia sul pulsante e persino un vecchio cinese che combatte come Shun - ma risolve il problema con le schivate utilizzando il joystick per spostarsi in profondità - un po' come accade in Tohshinden.



Muovendo velocemente il joystick in alto e in basso, il vostro personaggio salta. Non sembra funzionare sempre...



Racing JAM



La prima volta che siamo riusciti a vedere delle immagini di questo gioco di guida siamo rimasti tutti a bocca aperta. In fiera è stato presentato sia come un titolo da "Hornet" sia come un titolo da "Cobra" (due diverse schede della Konami), benché la seconda fosse visibile solo in videocassetta. Con quattro differenti modalità di gioco, quattro livelli di difficoltà e una montagna di possibili personalizzazioni a disposizione - trasmissione, motore, sospensioni e così via - Racing Jam è senza dubbio un titolo da tenere sotto controllo. Purtroppo, la Konami non ci ha fornito alcuna data d'uscita...



La versione Hornet di JAM assomiglia molto a Midnight Run...



...ma la versione Cobra è davvero impressionante. Mmm.

Sega

Ancora una volta concentratissima sulle sale giochi - l'unica rivale in questo momento è la Namco - la Sega ha presentato un miscuglio di "seguiti" interessanti e nuovi giochi d'indubbia qualità. Ancora nessuna notizia sulla Model 3 compatibile con lo standard MPEG, però...

Ski Champ

Ski Champ è un simulatore sciistico da Model 3 abbastanza tradizionale, con della grafica davvero notevole. Iniziate la gara saltando da un elicottero (questo è il particolare più originale) e vi ritrovate a dover sciare tra valli e villaggi. In alcuni momenti dovrete addirittura competere con un treno! Ci sono cinque personaggi, ognuno con il suo personalissimo modo di sciare, e cinque differenti percorsi da completare. Potrà anche essere poco originale, ma la grafica e la complessità lo mettono un gradino sopra agli altri titoli del genere.



Ski Champ è il primo titolo dell'AM1 su Model 3.



I giochi presentati dalla Sega sono stati i migliori nei loro generi.



Questo è il similatore sciistico del momento in Giappone, grazie al realismo e a una notevole attenzione al divertimento tipica della casa nipponica.

Sega cont...

Virtual On: Oratorio Tangram

Quello che tutti hanno finito col chiamare Virtual On 2 è stato praticamente il gioco più importante di tutta la fiera. Il seguito del popolare gioco di combattimento tra robot vantava delle animazioni estremamente fluide, dovute alla potenza della Model 3, la stessa scheda che fa girare Virtua Fighter 3. La versione presentata in fiera disponeva di due cabinati collegati e uno schermo esterno per la "telecronaca". Il gioco è più o meno lo stesso, sistema di controllo incluso, ma questa volta sembra che i sistemi di puntamento e tracciamento del nemico siano stati migliorati. In questo modo capita molto più spesso di combattere da vicino, il che rende il gioco molto più spettacolare.

Il gioco finale offrirà una rosa di 12 robot (in questa versione ce ne erano solo sei).





A differenza del suo predecessore, questo nuovo Viertual On è stato realizzato dalla AM2 e non dalla AM3.

Scud Race Plus

Altro seguito prodotto dalla AM2, questa volta però con un'idea di fondo interessante, ovvero l'allontanarsi il più possibile dalla serietà dei giochi di corsa classici per avventurarsi nel campo della follia pura. I programmatori volevano creare un gioco di guida con un'atmosfera alla Toy Story e sembra proprio che ci siano andati molto vicini: premendo il pulsante Start nel menu di selezione dell'auto appariranno quattro nuovi "veicoli": un autobus, un carroarmato, un gatto (che tocca i 270 km/h) e un razzo. Anche i circuiti cambiano di conseguenza con ambientazioni del tutto surreali: c'è persino la possibilità di correre su una pista da bowling.







Stando ad alcune voci dovrebbe esserci anche Jacky con la sua sportiva rossa...



Cosa ci fanno quegli animali sulla pista?

Sega Water Ski

Seguendo le orme del precedente gioco su jet-ski, basato su un cabinato completamente diverso, il nuovo gioco acquatico della Sega vi vede impegnati a compiere evoluzioni tenendovi aggrappati a una corda legata a un motoscafo - dopo lo sci aplino abbiamo quindi quello d'aqua. Eseguite correttamente le evoluzioni e otterrete la possibilità di comparire tra i migliori punteggi.





Questo è un titolo Model 2 - strano, vista la tendenza a proporre giochi sempre più spettacolari.

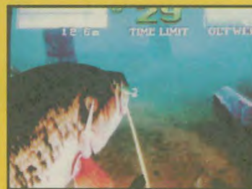


I cabinati "interattivi" stanno diventando la norma. Sega Water Ski *non è certo da meno.*

Get Bass Sega Bass Fishing

La popolarissima (in Giappone) serie Get Bass ha appena ottenuto una "rinfrescata". La Sega ha sfornato una serie di pesci poligonali dall'aspetto incredibilmente realistico che possono essere ammirati anche tramite la nuova telecamera subacquea. Il gioco è rimasto più o meno lo stesso, ma gli ideatori hanno fatto comunque del loro meglio per creare il miglior gioco di pesca in circolazione.









"Ma dovevi vedere quello che è scappato"...

Virtua Fighter 3 tb

Lo stand della Sega era zeppo di seguiti di ogni tipo, e la sezione AM2 non faceva certo eccezione, svelando la nuova versione "Team Battle" di VF3. Oltre a includere una modalità "tre contro tre", una cosa che offre un discreto grado di sfida, gli sviluppatori hanno implementato tutta una serie di nuove caratteristiche. Il sistema di gestione delle telecamere è stato migliorato inserendo tre nuove inquadrature (fissa sul personaggio, dall'alto e alle spalle), due quadri sono stati notevolmente ampliati e migliorati, potete esaminare le statistiche di ogni personaggio prima del combattimento, c'è un nuovo replay e c'è un indicatore del tasso alcolico di Shun.



Un altro seguito eccellente. In teoria sarebbe dovuta essere la versione 3.1...

...ma stando a Yu Suzuki verrà denominata 3.3 per la quantità delle migliorie.





Winter Heat

Fondamentalmente si tratta di una versione di Decathlete sulla neve. Il gioco dovrebbe essere messo in circolazione in concomitanza con le olimpiadi invernali di Nagano (benché la Sega non disponga di alcuna licenza), e permetterà di competere in otto prove differenti: discesa libera, salto con gli sci, pattinaggio (due prove), biathlon, bob, slalom e chilometro lanciato (almeno speriamo). Il tutto è basato su una scheda ST-V, il che significa che nel giro di qualche mese dovrebbe essere pronta la versione per Saturn.



Questo gioco proviene dal gruppo AM3, che sta anche lavorando al notevole Le Mans 24.



Ci sarà senza dubbio molta competizione tra i giochi relativi alle olimpiadi di Nagano.

The Lost World Special

Una specie di seguito di Lost World, il più sensazionale "gioco con la pistola" degli ultimi tempi, che è stato ideato espressamente per le più grandi sale giochi giapponesi. Il cabinato nel quale ci si sedeva è stato sostituito da una piattaforma idraulica che simula il movimento della macchina, lo schermo è decisamente più grande (circa 80 pollici) e quattro altoparlanti si assicurano che ogni centimetro del vostro corpo venga frullato ogni volta che il tirannosauro urla.





La storia prevede che voi uccidiate più dinosauri possibile. Bello.

Namco

Indubbiamente lo sviluppatore più ingegnoso della fiera, la Namco ancora una volta ha dimostrato la sua abilità nell'ideare cabinati dedicati (Final Furlong e Rapid River sono due buoni esempi). E stanno ancora lavorando sulla loro incredibile scheda System 33...

Motocross Go!

Dopo le sevizie inflitte ai mini cavalli in Final Furlong, è la volta delle minimoto in questo gioco di corsa su sterrato. Ideato dallo stesso team responsabile di Cyber Cycles, Motocross Go! è un gioco ben bilanciato, che mischia elementi realistici con altri chiaramente esagerati (i salti più grandi del mondo). Esistono due versioni del gioco, una con un monitor più piccolo e una moto relativamente semplice e una con uno schermo da 50 centimetri e un sistema molto complesso di "force feedback" (più potente è la vostra moto più forti sono le vibrazioni).





Il movimento delle postazioni è davvero molto violento.

(A sinistra in alto) il ritmo del gioco assicura incidenti spettacolari e frequenti.

Potete scegliere tra una moto da 250cc o una da 400cc. Interessante.

Final Furlong

Già disponibile nelle sale giochi giapponesi, è senza dubbio il titolo più bizzarro della Namco. Sedetevi in groppa a un piccolo cavallo di plastica e fatelo dondolare avanti e indietro per guadagnare velocità e spingere il vostro brocco davanti a tutti gli altri. Stando alle classifiche, sembra sia molto popolare...



Troppo veloce? In un videogioco?

Sballottate la testa del cavallo per ottenere velocità.

Rapid River

Un altro cabinato ingegnoso dalla Namco. Questa volta vi trovate in una specie di canotto costretto a scendere giù per delle rapide, ma senza joystick. Piuttosto, ve la dovrete cavare con una pagaia. Di tanto in tanto dovrete anche remare al contrario per frenare.





(In alto) E' stato evidentemente ideato per le coppiette...

Che ne dite di pagaiare per il Gran Canyon?

Ehrgeiz



La Namco ha presentato il nuovo picchiaduro 3D della Square, sviluppato dai Dream Factory, capitanati dal signor Ishii (ex membro del "team Tekken"). Nella versione presentata si potevano vedere quattro personaggi estremamente dettagliati che si davano battaglia in un ring molto accidentato sfruttandone anche i vari elementi per compiere balzi e mosse molto interessanti, compresi alcuni attacchi a energia abbastanza inusuali per questo tipo di giochi.

Libero Grande

Non sarà realistico quanto Virtua Striker 2 della Sega, ma in ogni caso il nuovo gioco calcistico della Namco è senza dubbio molto divertente. Una delle caratteristiche più interessanti è costituita dalla possibilità di collegare due cabinati per poter giocare con o contro un amico. Nulla di troppo originale, quindi, ma molto giocabile.



E' stato confortante vedere la Namco allontanarsi dai picchiaduro e dai giochi di corsa...

Capcom

All'inizio del JAMMA la Capcom ha annunciato due nuovi episodi della serie Darkstalkers per il Giappone Nampire Saviour 2 e Vampire Hunter 2), benché nessuno dei due si sia visto in fiera. Questo però non ha impedito ai visitatori di affollare il loro stand...

Street Fighter 3 2nd Impact Giant Attack

Ecco la lista delle migliorie... due nuovi personaggi: Hugo, un tizio molto grosso e Urien, un tizio molto cattivo. Gli altri personaggi hanno un po' di nuove mosse oltre ad alcune combo speciali estratte da Street Fighter EX. C'è una nuova mossa chiamata "Personal Attack", attivata premendo pugno forte e calcio forte insieme, sono stati aumentati gli effetti grafici e le animazioni hanno più frame.





Pocket Fighters

Questo picchiaduro "per i più piccoli", che in Europa avrà il nome cambiato in Gem Fighters, si basa sulle versioni SD dei personaggi Capcom viste in Super Puzzle Fighter. I tasti sono solo tre (calcio, pugno e speciale) invece che sei, e i personaggi provengono da Street Fighter 2 e 3, da Warzard e dalla popolare serie di Darkstalkers.



Raccogliendo le gemme potenzierete le mosse, e cambiando i costumi le potrete aumentare.

Rival Schools United by Fate

Oltre ai tradizionali seguiti dei picchiaduro 2D, la Capcom ha presentato questo gioco dal titolo veramente bislacco. Potete scegliere il vostro team di tre personaggi da una rosa di cinque, e dovrete rappresentare i colori della vostra scuola sfidando le altre squadre. Uno dei molti particolari interessanti è costituito dal differente evolversi della storia, che viene influenzata dai risultati degli incontri.



A giudicare dalle code davanti a questo gioco, senza dubbio sarà un successone...



JAMMA'97

Il Meglio del Resto

Midway

Mortal Kombat 4



Dovreste avere una certa familiarità con tutto questo. La Midway era l'unica compagnia "straniera" presente al JAMMA, quindi i suoi giochi hanno attirato più o meno l'attenzione di tutti. I tempi di risposta dei 15 personaggi sembrano migliorati, mentre gli effetti e l'illuminazione sono stati gestiti molto bene. L'animazione era parecchio fluida, e ha impressionato un po' tutti.

Off Road Challenge



Con otto percorsi e otto veicoli (quattro nascosti), il nuovo gioco di corsa della Midway vi permette di gareggiare sullo sterrato, sulla sabbia e nel fango. Il gioco è incredibilmente divertente - molto di più di quello della SNK.

SNK

Samurai Spirits 64



Hmm... Il filmato che avevamo visto sembrava molto più impressionante. La grafica molto sgranata, i poligoni abbozzati e i fondali bidimensionali dominano questa nuova versione.

Round Trip RV



Un'altra possibilità di mettervi dietro al volante di una Land Rover (o altre tre 4x4) e affrontare una serie di percorsi nel Nord Europa, in Asia o negli Stati Uniti. grafica molto carina e una certa dose di giocabilità.

Taito

Psychic Force 2012



Nel nuovo picchiaduro poligonale aereo della Taito i personaggi si pestano in un'orgia di effetti speciali. Il gioco gira sulla nuova scheda "Wolf", essenzialmente basata su un chipset 3Dfx.

Darius 2+



Un quasi-seguito con una nuova modalità per principianti, nuovi power-up e un pulsante per l'autofuoco (pensavamo fossero un'esclusiva dei joypad...). Uno spara-e-fuggi dei più classici.

I 10 coin-op più venduti in Giappone

Schede

1. Tekken 3 (Namco)
2. The King of Fighters '97 (SNK)
3. Virtua Striker 2 (Sega)
4. Marvel Super Heroes vs Street Fighter (Capcom)
5. Vampire Saviour (Capcom)
6. Quiz my Angel 2 (Namco)
7. Dynamite Baseball '97 (Sega)
8. G-Darius (Taito)
9. VS Mahjong Brand New Star (Jaleco)
10. Mahjong Final Romance (Video System)

Cabinati

1. Final Furlong (Namco)
2. The Lost World (Sega)
3. Densha de Go Go (Taito)
4. The House of the Dead (Sega)
5. Tokimeki Memorial Tell me your Heart (Sega)
6. Top Skater (Sega)
7. Side by Side 2 (Taito)
8. GTI Club (Konami)
9. Armadillo Racing (Namco)
10. Tokyo Wars (Namco)



GUIDA AI GIOCHI PER NINTENDO64

Potrà anche avere solo una dozzina di giochi, ma ha già più grandi titoli di molte altre console. Inoltre, non dimentichiamoci che è in arrivo GoldenEye 007, uno dei più bei titoli tratti da film DELLA STORIA. Per l'N64, il futuro è sempre più roseo...

Blast Corps
Nintendo • Puzzle

Disintegrate ogni costruzione possa trovarsi tra i piedi di un trasporto nucleare. Sembra strano ma è una buona scusa per permettere a Nintendo di mettere in mostra delle idee di gioco innovative. Divertente, ma con l'unico problema di farsi finire in pochi giorni.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Rating ★★★★★★★★☆☆

FIFA 64
EA • Calcio

Non fatevi tentare dal fatto che sia il primo gioco di calcio uscito. La grafica non sfrutta appieno la console e lo schema di gioco è imperfetto. C'è un'altra cosa, inoltre: *ISS 64* è molto meglio.

Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Killer Instinct Gold
Nintendo • Picchiaduro

Ci vuole un po' ad abituarsi al sistema di combo, ma senza dubbio il gioco ha una grafica mozzafiato e la stessa giocabilità del coin-op. Naturalmente, se non eravate dei grandi fan del gioco da sala giochi questa conversione non potrà farvi cambiare molto idea. Il problema è che è tutto ciò che i giocatori dotati di N64 possono ottenere fino all'arrivo della prima ondata di picchiaduro 3D.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Lylat Wars
Nintendo • Spara e fuggi

Precedentemente noto come *Star Fox 64*. Un folle shoot-em-up ambientato nello spazio e sui pianeti. L'azione è frenetica e c'è sempre qualcosa da blastare. Anche i nemici sono belli cattivi. Non è il gioco più difficile del mondo ma offre ore di divertimento. Viene venduto con il Rumble Pak che aggiunge un'altra dimensione al divertimento. Uno dei grandi titoli per SNES fa un grande rientro a 64-Bit.

Grafica ★★★★★★★★☆☆

GM RECOMMENDS
ISS 64
Konami • Simulazione sportiva

Mostra quanto possano essere belli giochi per N64. Probabilmente è il miglior gioco di calcio per console in assoluto. L'azione è entusiasmante e i controlli analogici lo rendono imbattibile. Superbo.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆



GM RECOMMENDS
Pilotwings 64
Nintendo • Avventura aerea

Può non piacere a tutti; è vero, ma potersi librare liberamente nell'aria è un'esperienza mozzafiato. Un update dell'originale per SNES che mostra cio che si può fare con un N64.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆



Dieci dei migliori cloni di Doom

Raccomandatissimi da Games Master!

Doom

Per: PlayStation/Saturn/N64/PC
Anno della prima uscita: 1993
Giocatori: 1 - 8 (8 solo su PC)
Grafica: 6 - È stato fatto di meglio
Adrenalina: 9 - Ancora con i migliori
Divertimento: 9 - Una violenta forma d'arte
Giocabilità: 9 - Notte dopo notte dopo...

Perché è grande: Questo gioco non è solo grande, è anche il capostipite di questo genere. In termini evolutivi è l'equivalente tra i videogiochi di un uomo delle caverne: brutale e primitivo, in via di evoluzione ma a tratti ancora insuperato. I suoi corridoi scuri, lo shotgun che compare fuori dal fondo del monitor e le tutte le forze dell'inferno promuovono Doom come uno dei più intensi giochi di sempre. Può sembrare poco sofisticato, ma la potenza e i livelli perfettamente progettati fanno di questo gioco uno dei più belli disponibili. Compratelo.



Quake

Per: PC
Anno della prima uscita: 1996
Giocatori: 1 - 8
Grafica: 8 - Migliorati i poligoni
Adrenalina: 9 - In multi-player
Divertimento: 7 - Scarso a un giocatore
Giocabilità: 9 - Solo contro altri giocatori

Perché è grande: Doom in grafica poligonale? Suvvia! Quake non può competere con l'originale nella modalità a un solo giocatore, ma se giocato da più giocatori in rete è un fenomeno, capace di unire i PC di tutti il mondo e scatenare l'apocalisse. I livelli sono progettati discretamente, le armi sono da genocidio e c'è una vasta gamma di add-on e di espansioni. Aspettando la versione per Saturn, proclamiamo Quake il Signore Supremo degli sparatutto 3D per PC.



GoldenEye 007

Per: N64
Anno della prima uscita: 1997
Giocatori: 1 - 4
Grafica: 9 - Liscia come l'olio
Adrenalina: 9 - Grande nei panni di Bond
Divertimento: 10 - Ok nel Deathmatch a 4
Giocabilità: 10 - Appena trovate la pistola

Perché è grande: Perché è un simulatore di 007. Un gioco che può rendere simpatico essere britannici, soprattutto quando si va a sparare proiettili nella nuca delle persone col silenziatore e quando si possono manomettere le telecamere del circuito di sicurezza. Le missioni sono progettate favolosamente, e anche se costruite su uno specifico obiettivo sono ambientate con spazi tali da permette l'improvvisazione e la grafica è decisamente scorrevole. Per tutti gli amanti dell'agente segreto più famoso del mondo, Golden Eye 007 è una manna.



Duke Nukem 3D

Per: Saturn/PC
Anno della prima uscita: 1996
Giocatori: 1 - 8 (8 solo su PC)
Grafica: 7 - "Dura" e veloce
Adrenalina: 8 - Grande entusiasmo
Divertimento: 9 - Sanguinoso e ironico
Giocabilità: 9 - Uno sparatutto ben fatto

Perché è grande: Il gioco stesso non si prende troppo seriamente. Duke Nukem ha trovato il perfetto antidoto al serio orrore di Doom, aggiungendo spogliarelli e umorismo di bassa lega a un videogioco progettato molto brillantemente per il multiplayer. Lo spargimento del buon vecchio sangue è ancora gettonatissimo, ma questa volta c'è un mondo più intrigante da esplorare e personaggi più interessanti da incontrare e a cui sparare. Il livello del cinema, dove si può andare ad accendere un proiettore per guardare un film, è un esempio della sua bellezza.



Turok: Dinosaur Hunter

Per: N64
Anno della prima uscita: 1997
Giocatori: 1
Grafica: 9 - Bello!
Adrenalina: 9 - Arrrgh!
Divertimento: 9 - Un gioco raccapricciante
Giocabilità: 9 - Raccogli e spara

Perché è grande: Devono essere i dinosauri, una gamma terrificante di lucertole giganti che si trovano solo nei cinema.
E sono inseguiti da vicino dalle armi, per buona parte cloni di Doom, che offrono al giocatore la forza di dozzine di testate nucleari in solo un colpo. Con una grafica sbalorditiva, una giocabilità brillante e un feeling d'azione mica male, Turok può realmente rappresentare la futura generazione dei giochi in stile Doom.



Hexen

Per: PlayStation/N64/PC
Anno della prima uscita: 1995
Giocatori: 1 - 8 (8 solo su PC)
Grafica: 7 - Gli sprite sono grezzi
Adrenalina: 6 - Poco feeling
Divertimento: 7 - Discreta profondità
Giocabilità: 8 - Da tuffarsi a capofitto

Perché è grande: Questo è Doom con la magia, sostituisce le pistole e i razzi con raggi sparati da bacchette magiche e aggiunge seri elementi da gioco di ruolo. All'inizio sembra essere un po' lento, ma guardando al di là della grafica sciatta si trova un gioco divertente. Particolarmente innovativa è la possibilità di volare (con il giusto incantesimo), e la sua struttura a zone abbatte il limite della linearità nei livelli. Molte le sorprese che si possono incontrare, anche grazie a una discreta profondità di gioco. In sintesi: Doom fantasy.



GM RECOMMENDS

Super Mario 64
Nintendo ● Platform

Senza dubbio è il più grande videogioco di tuti i tempi, e dovete giocarci anche se non volete comprarvi un N64. Tonnellate di roba da scoprire ed esplorare. Assolutamente stupefacente.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★★
Voto ★★★★★★★★★★



GM RECOMMENDS

Turok: Dinosaur Hunter
Acclaim ● Clone di Doom

Distruggere dinosauri non è mai stato così divertente. Sfrutta appieno le potenzialità dell'N64 con effetti spettacolari, armi favolose e il controllo analogico dei movimenti che è davvero impressionante. Infine, è bello difficile.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆



Giocabilità ★★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★★☆☆

Mario Kart 64
Nintendo ● Corsa

Il miglior gioco multi-player per console a oggi (persino più bello del grandioso *Doom* per PlayStation), e ancora il gioco più giocato qui in redazione. Corse divertentissime per fino a quattro giocatori. Grande grafica, ottima giocabilità. In modalità per un giocatore è una vera sfida perché gli avversari usano ogni sorta di tattica per sorpassarvi. Lo giocherete per mesi dopo averlo comprato.

Grafica ★★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★★☆

Mortal Kombat Trilogy
GTI ● Picchiaduro

La grafica è modesta, le animazioni ancora di più, e non c'è niente che non si potesse fare con una qualsiasi altra console. Per il suo prezzo ci si aspetterebbe qualcosa di speciale, ma temo che per questo dovremo aspettare *Mortal Kombat 4*.

Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆☆

NBA Hangtime
GTI ● Basket

Un gioco sportivo senza opzioni non inizia bene. Comunque, si può progettare il proprio giocatore (ammesso che interessi a qualcuno).
Le inquadrature tridimensionali non esistono e finisce che non fai che correre coast-to-coast. Tu segni e il computer fa altrettanto. Un po' noioso.

Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆☆

Shadows Of The Empire
Nintendo ● Avventura

Malgrado l'altissimo potenziale, *Shadows Of The Empire* non è bello come avrebbe potuto essere. Ha delle ottime sezioni, ma altre non sono belle. Se siete dei fan di Guerre Stellari almeno potrete godervi l'ottima armosfera.

Grafica ★★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆☆

Wave Race 64
Nintendo ● Guida

Il primo gioco di corsa per N64 . Si scivola su un'acqua così realistica che si possono quasi sentire gli spruzzi, e i comandi analogici danno un ottimo controllo. Si tratta di uno dei grandi giochi disponibili in questo momento per questa console.Offre una grandissima modalità per due giocatori per sfide in split-screen e anche la modalità per un giocatore risulta stupefacente.

Grafica ★★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★★☆☆

Exhumed

Per: PlayStation/Saturn
Anno della prima uscita: 1996
Giocatori: 1
Grafica: 9 – Scorrevole
Adrenalina: 9 – Da sudare sette camicie
Divertimento: 9 – Veramente tanto
Giocabilità: 9 – Molto diretto

Perché è grande: È un genere di per sé. Riporta sugli schermi il meglio di Doom e rivela uno stile di gioco più intenso. Innanzitutto, Lobotomy ha tirato fuori questo motore di gioco incredibilmente veloce e fluido, e gli enigmi sono fantasticamente composti così che l'intero gioco brilla di un mistico potere egiziano tutto suo.
Uno dei più giocabili cloni di Doom che si possano trovare, Exhumed unisce alta tecnologia e giocabilità con perfetta armonia.



Dark Forces

Per: PlayStation/PC
Anno della prima uscita: 1994
Giocatori: 1
Grafica: 7 – Superata, ma sempre vcalida
Adrenalina: 8 – Grandioso!
Divertimesto: 8 – Come se foste Luke
Giocabilità: 8 – Dà assuefazione

Perché è grande: Perché è Doom nell'universo di Guerre Stellari, effetti sonori dei laser inclusi.
Si può dire che al di là di riempire i suoi corridoi con truppe d'assalto, i creatori non abbiano introdotto molte novità, ma su PC in particolare ci sono abbastanza azioni esplosive da rendere felice chiunque. Il seguito Jedi Knights (recensito su questo numero) sembra essere il definitivo incrocio fra Doom e Guerre Stellari, ma Dark Forces merita comunque un'occhiata. La versione PlayStation è un po' troppo "scattosa" per meritare un giudizio positivo.



Disruptor

Per: PlayStation
Anno della prima uscita: 1997
Giocatori: 1
Grafica: 8 – Migliore di Doom
Adrenalina: 8 – Buono ma non grande
Divertimento: 8 – Buone armi
Giocabilità: 8 – Alti e bassi

Perché è grande: Come tutta la fortunata serie di Doom, Disruptor ha successo perché riesce a combinare la giocabilità dell'originale con idee originali. Nel caso di Disruptor, le idee originali sono armi psichiche e una grafica molto sofisticata. Le scariche di adrenalina e la potenza dell'originale sono state riprodotte discretamente, ma sono l'intera ambientazione fantascientifica e l'innovazione delle armi mentali a sollevare decisamente l'intero gioco sopra il resto dei cloni: vale veramente uno sguardo per ogni appassionato di Doom.



Tenka

Per: PlayStation
Anno della prima uscita: 1997
Giocatori: 1
Grafica: 7 – A poligoni ma piatta
Adrenalina: 6 – Pochi mostri
Divertimento: 7 – Non come Doom
Giocabilità: 7 – Niente di incredibile

Perché è grande: Diremmo "buono" piuttosto che "grande". Mancano soluzioni tecniche apprezzabili e idee originali, ma superato il disappunto iniziale ci si rende conto che si può lo stesso correre a sparare un po' ovunque con un certo gusto. Un clone di Doom con tecnologia PlayStation, ma con livelli mal progettati (troppi corridoi e camere non abbastanza vaste) e cattivi troppo teneri. Il sistema di mira e il contatore digitale delle munizioni sono ben fatti ma non sono sufficienti a risollevare il gioco.



I Perdenti

Non tutte le ciambelle escono col buco, ma magari sono buone lo stesso. Comunque sia, questi sono i cloni riusciti meno.

1. Blood – PC
Cerca di unire violenza e giocabilità ma non riesce a catturare nessuna delle due. Un gioco difficile, che però non giocherete volentieri.
2. Killing Time – PSX/Ssturn
Conversione di un gioco per 3DO, questo titolo ha una grafica lenta e mal disegnata, e anche se ha qualche punto di forza si tratta di un perdente.
3. Shadow Warrior – PC
Duke Nukem però con nuove armi e nuove ambientazioni. È un po' sempre la stessa minestra, e difficilmente vi stupirà per bellezza.
4. Philosoma – PSX
Uno dei primi giochi per PlayStation, e si vede. Uno sparatutto con poche aspettative.
5. Defcon 5 – PSX/Saturn/PC
Nell'unire un'avventura a uno sparatutto in 3D, questo gioco offre semplicemente uno stile di gioco assolutamente da dimenticare.

Le Nuove Promesse

Le nuove leve del genere di Doom sembrano molto interessanti e vantano un motore tridimensionale. Vediamone un po':

1. Quake 2 – PC
Il seguito per eccellenza fra i cloni di Doom. Sarà probabilmente il gioco re del Natale.
2. Jedi Knight: Dark Forces 2 – PC
Bello, originale e ben fatto. Date un'occhiata alla nostra recensione su questo numero per convincervene.
3. Daikatana – PC
Romero, programmatore di Quake, punta su questa sua produzione per stupire. Vi sarà facile trovare qualche notizia al riguardo su Internet.
4. Quake – Saturn
Lobotomy colpisce ancora e realizza l'impossibile conversione per Saturn di questo gioco. Un lavoro davvero coi fiocchi.
5. Quake 64 – N64
Attenzione anche alla versione per Nintendo 64, che si preannuncia molto bella, zeppa di poligoni e sicuramente accattivante.



GUIDA AI GIOCHI PER SATURN

Dato che il Saturn sta facendo un grande rientro, vi servirà una guida dettagliata a cosa c'è di meglio per la console. Incredibile! Che colpo di fortuna! Ne abbiamo giustappunto trovata in giro una, e non sapevamo cosa farcene... Ecco a voi!

3 Dirty Dwarves
Sega ● Picchiaduro
Della buona grafica e una bella introduzione animata promettono meraviglie ma l'azione standard da *Streets Of Rage* delude.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★☆☆☆☆☆☆☆☆

3D Lemmings
Sega ● Puzzle
Questo puzzle tridimensionale ha uno dei sistemi di controllo più intimidatori della storia. L'azione tridimensionale può risultare confusa, e il gioco può piacere molto solo agli appassionati dei giochi logici.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Actua Golf
Gremlin ● Golf
Due bei percorsi nel gioco di golf con la grafica migliore sul mercato. Inquadrature da diverse angolazioni e numerose opzioni lo rendono uno dei titoli di golf più giocabili.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Alien Trilogy
Acclaim ● Clone di Doom
Meglio di *Doom*. Uno shoot-em-up con un'atmosfera infernale, anche se con qualche limite nel game design. Grande grafica e azione lo rendono comunque ottimo.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

AITD: Jack's Back
Infogrames ● Avventura
Il Saturn non si era mai avvicinato tanto a *Resident Evil*. Una bella avventura 3D con il difetto di avere inquadrature bizzarre, in cui risolvi enigmi, ammazzi della gente e giochi a fare il detective.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Andretti Racing
EA ● Guida
La grafica lascia un po' a desiderare, come la giocabilità.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Athlete Kings
Sega ● Atletica
Una conversione da coin-op quasi perfetta con animazioni stupefacenti e ottima giocabilità, soprattutto in modalità multiutente.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Batman Forever
Acclaim ● Picchiaduro
Conversione modesta di un coin-op modesto. Cerca di essere lo *Streets of Rage* degli anni 90 e, prevedibimente, non ci riesce. Troppo facile e generalmente poco gratificante.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Battle Arena Toshinden
Takara/Sega ● Picchiaduro
Un picchiaduro basato sulle armi superiore alla media delle conversioni di giochi per PlayStation, ma un po' lento. Facilmente superato dalla serie *Virtua Fighter*.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Bedlam
GTI ● Spara e fuggi
Missioni confuse e controlli difficili rendono questo shoot-em-up uno dei peggiori giochi per Saturn.Una modesta conversione di un modesto gioco per PC.
Grafica ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★☆☆☆☆☆☆☆☆

Blackfire
Virgin ● Spara e fuggi
Copia edulcorata del potente *Thunderhawk*. Ci sono molte missioni ma la giocabilità è piuttosto deludente.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Black Dawn
Virgin ● Spara e fuggi
Shoot-em-up frenetico che si riesce a giocare immediatamente. Man mano che lo si conosce meglio si scoprono livelli sorprendenti. Uno sparatutto non facile ma stimolante.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

BLAM! Machinehead
Core Design ● Spara e fuggi
Uno shoot-em-up visivamente spettacolare, che però non regge altrettanto bene la prova del tempo.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Blazing Dragons
BMG ● Avventura
Un adventure game con un paio di sottogiochi in stile Monty Python. Il suo problema sono degli enigmi molto illogici. Vi sarà più facile finirlo per tentativi che per abilità.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Break Point
Ocean ● Tennis
Quintalate di opzioni e tornei lo rendono uno dei titoli sportivi più giocabili sul mercato attuale. Ottima la modalità multi-player.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆



Bubble Bobble
Acclaim ● Platform
Lo schema di gioco è ripetitivo e dopo un po' può diventare noioso. Adatto soprattutto ai nostalgici.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Bug!
Sega ● Platform 3D
Un platform stimolante con un sacco di livelli diversi. Non è veloce come *Sonic 3D*, ma Sonic ci fa una capatina in un livello bonus.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Bug! Too
Sega ● Platform
Uguale al precedente, ma con più personaggi tra cui scegliere e un tema cinematografico in tutti i livelli. Un gioco che non riesce comunque a sollevarsi dalla media.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Casper
Interplay ● Puzzle
Un gioco zoppicante che trae molte idee dal film per bambini di Spielberg: tutte tranne quelle buone, che i programmatori sono riusciti a ignorare.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Chaos Control
Infogrames ● Spara e fuggi
Uno sparatutto prerenderizzato che usa la Virtua Gun senza trarne grandi giovamenti.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Clockwork Knight
Sega ● Platform
Platfom con una grafica gradevole, arricchita da dei tocchi di classe. Purtoppo la grafica non riesce a coprire uno schema di gioco un po' troppo lineare.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Clockwork Knight 2
Sega ● Platform
Come sopra. Le nuove sezioni cercano di distrarre l'attenzione dalla stuttura di gioco poso stimolante.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Congo
Sega ● Avventura
Si sforza di essere un gioco di avventura in stile *Doom* ma fallisce miseramente.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆



Crime Wave
Eidos ● Corsa/Spara e fuggi
Corsa veloce ma con una grafica di scrarso impatto. Lo schema di gioco risulta ripetitivo.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Crusader No Remorse
EA ● Spara e fuggi

Il game design in generale è violento e divertente, ma i controlli lasciano molto a desiderare.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Crypt Killer
Konami • Spara e fuggi
Modesta conversione da coin-op. Grafica scarsa e mancanza di varietà nei livelli, con inoltre uno schema di gioco ripetitivo.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Cyberia
Interplay • Spara e fuggi



Molto lineare e poco controllabile. Un gioco inutilmente frustrante.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

D
Acclaim • Avventura
Bello da vedere e, se non costa troppo caro, piacevole da avere.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Dark Savior
Sega • RPG
Un bel gioco di ruolo, di dimensioni notevoli. Anche la trama è molto coinvolgente.
Arricchito da qualche grande tocco grafico e ottime sequenze d'azione, è un ottimo gioco.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Darius 2
Sega • Spara e fuggi
Lo stile di gioco è troppo antiquato. Non ci è piaciuto molto.
Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★☆☆☆☆☆☆☆☆

Daytona USA CCE
Sega • Guida
Le nuove opzioni, macchine e piste costituiscono un buon miglioramento, anche se il gioco soffre un po' nel confronto con *Rally*.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆







Die Hard Arcade
Sega • Picchiaduro
Una sorta di *Streets of Rage* tridimensionale con mosse e armi speciali. Una conversione da coin-op molto divertente da giocare.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Digital Pinball
Sega • Flipper
Un intero flipper compresso in una sola schermata: un errore madornale. Quattro flipper mediocri e una meccanica delle palline approssimativa lo rendono piuttosto limitato.
Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Discworld
Sega • Adventure
Divertente e giocabile anche se non sempre lineare. Potreste rimanere turbati dalla stranezza delgi enigmi.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Discworld 2
Sega • Avventura
Un'avventura divertente e complicata come la sua prima parte. Coinvolgente e obbligatoria per tutti i fan di Pratchett.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Doom
GTI • Spara e fuggi 3D
Il gioco per SNES era molto meglio. Questa versione non ha una grande giocabilità e manca quasi completamente di atmosfera.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Dragon Force
Sega • Strategico
Gioco di strategia abbastanza accessibile che combina dell'ottima grafica con combattimenti divertenti.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Earthworm Jim 2
Virgin • Platform
Da evitarsi accuratamente. Sembra importato direttamente da Mega Drive, senza alcun miglioramento.
Grafica ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Euro '96
Sega • Calcio
Actua Soccer aggiornato con le squadre di Euro '96. L'azione è sempre grande anche se non entusiasmante come quella di *Worldwide Soccer*.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

FIFA '97
EA • Calcio
Non entusiasmante come *Worldwide Soccer*.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Fighting Vipers
Sega • Picchiaduro
Piuttosto simile a *Virtua Fighter 2*, ma con una risoluzione più bassa, ne prende un sacco e una sporta da *MEGAMiX*. Faceva una gran scena all'uscita ma ora è stato superato. Rimane comunque estremamente giocabile se cercate qualcosa di un po' diverso.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Frankenstein
Interplay • Avventura
Enigmi oscuri e una struttura di gioco che non si capisce dove vada a parare ne fanno un titolo parecchio modesto.
Grafica ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Gex
BMG • Platform
Sembra una versione più lenta e meno entusiasmante di *Sonic*. Lineare e a tratti frustrante. Dei tocchi divertenti lo rendono giocabile.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Ghen War
Virgin • Spara e fuggi
Buon shoot-em-up tridimensionale con una stuttura a missioni e pieno di strani e fantastici nemici. Non regge comunque il confronto con *Thunderhawk 2*.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Grid Runner
Virgin • Puzzle
Curioso. Dà il meglio di sé nella modalità a due giocatori, in cui potete esprimere i vostri lati peggiori.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Golden Axe
Sega • Picchiaduro
Non è un grande miglioramento rispetto al primo *Golden Axe* su Mega Drive. Le mosse sono nuove ma nell'insieme l'azione è datata. Avrebbe potuto essere molto meglio.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆



GP Hang On '95
Sega • Guida
Non regge il confronto con *Sega Rally* e *Manx TT*.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Guardian Heroes
Sega • RPG/Picchiaduro
Lo sviluppo dei personaggi di un gioco di ruolo in un beat-em-up. Strana combinazione che funziona a meraviglia, grazie all'estrema varietà.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Gunbird
Atlus • Spara e fuggi
Non è destinato a creare un grande scalpore, anche perché si finisce in un giorno.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Hardcore 4X4
Gremlin • Guida
Non brilla né per velocità né per varietà.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Hi-Octane
Bullfrog • Guida
Una combinazione tra una corsa futuristica e uno shoot-em-up. Ha un aspetto un po' datato ma è comunque coinvolgente.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Impact Racing
JVC • Guida
Una volta padroneggiatolo può risultare ripetitivo e non molto stimolante, benché sia decisamente veloce.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Jewels Of The Oracle
Sunsoft • Puzzle
Torico, con i suoi begli enigmi e la sua struttura solida, ci è sembrato migliore. Decisamente mediocre.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Johnny Bazookatone
Eidos • Platform
Un perfetto esempio di bella grafica rovinata da una pessima giocabilità. Avete mai sentito parlare dei crimini di guerra? Se esistono i crimini di gioco, qui ne è stato commesso uno.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Jonah Lomu Rugby

GM RECOMMENDS

Manx TT
Sega • Guida
Conversione di un grande coin-op che è quasi un nuovo *Sega Rally*. Un gioco di corsa estremamente veloce che ti dà tutti i brividi della corsa motociclistica più pericolosa del mondo.
Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆



Codemasters • Rugby
Simulazione sportiva complicata ma giocabile. Buona la modalità multi-player.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Keio Flying Squadron 2
JVC • Platform
Un gioco di piattaforme bidimensionale divertente ma che non metterà troppo alla prova le vostre capacità.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

King Of Fighters '95
Sega • Picchiaduro
La confezione include CD e cartuccia, ma non riesce comunque a essere all'altezza di giochi come *Viruta Figheter* o *Street Fighter Alpha*.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

King Of Spirits
Atlus • Guida
Un solo avversario e la peggiore giocabilà mai vista in un gioco di corsa. Fa venir da ridere, ma solo a chi non se lo è già comprato.
Grafica ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Krazy Ivan
Psygnosis • Spara e fuggi
Grandi robot che si massacrano di botte. Le missioni sono però molto simili, e il gioco è privo di sorprese.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Last Bronx
Sega • Picchiaduro
Un altro bel beat-em-up di Sega, che non riesce però a raggiungere gli standard di *Virtua Fighter 2*.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Loaded
Gremlin • Spara e fuggi
Shoot-em-up ultraviolento non particolarmente brillante, riscattato soprattutto dalla modalità per due giocatori. Splatter per il gusto di esserlo.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Lost Vikings 2
Interplay • Puzzle
Un puzzle game da sala giochi divertente da giocare e coinvolgente. Una bella grafica e un buon sonoro completano un gioco da assuefazione.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Madden '97
EA • Football Americano
Ha un aspetto un po 'datato ma se lo fa perdonare. La giocabilità è commovente. Anche se non capite niente di football americano riuscirete a giocarci in pochi minuti.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

GM RECOMMENDS

NHL Powerplay Hockey
Virgin • Hockey
Riesce a surclassare il classico di EA. Grafica superba combinata con un'azione rapida e furiosa ne fanno il re dei giochi di hockey in assoluto per Saturn.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆



Magic Carpet
Bullfrog • Spara e fuggi 3D
Doom su un tappeto volante. La grafica dei paesaggi è decisamente interessante, si spara a più non posso e negli ultimi livelli si utilizza anche molta strategia.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Mass Destruction
BMG • Spara e fuggi
Una versione ridotta di *Return Fire* che ha una struttura di gioco coinvolgente e interessante, ma abbastanza difetti da pregiudicarla.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Mighty Hits
Sega • Spara e fuggi
Su un solo CD 20 giochi con cui utilizzare la pistola Sega. E neanche uno bello.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

GM RECOMMENDS

Panzer Dragoon 2
Sega • Spara e fuggi
Ottima grafica e giocabilità migliorata rispetto all'originale. Ora ha parecchi percorsi in modo da essere meno lineare, ma c'è la stessa azione forsennatamente devastante. Migliore del primo ma ancora troppo facile da completare.
Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆



Mortal Kombat 2
Acclaim • Picchiaduro
Non regge il confronto con *UMK3*. Risulta una conversione da coin-op piuttosto fedele, ma non fa niente di brillante, a differenza di *UMK3* che invece lo è molto.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

Mr Bones
Sega • Guazzabuglio
Una stana raccolta di sottogiochi che ne ha un po' per tutti. Complessivamente abbastanza deludente.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Myst
Sega • Puzzle
Uno dei giochi su CD più venduti della storia. Dio solo sa perché.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Mystaria
Sega • RPG
Un gioco di ruolo tridimensionale molto longevc, anche perché tutto ci mette dei secoli a succedere. Alcuni combattimenti possono durare anche un'ora.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

NBA Action
Sega • Basket
Un sacco di visuali da scegliere ma non molta azione. Comunque un tentativo coraggioso.



Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

NBA Jam Extreme
Acclaim ● Basket
Non offre molto più di *NBA Jam*. La grafica è modesta.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

NBA Jam Tournament Edition
Acclaim ● Basket
Il miglior basket semiserio sul mercato. Un'azione di gioco imbattibilmente veloce e forsennata rende questo titolo un must assoluto per tutti quelli che riescono a schiacciarequalcosa di più che un pisolino.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Need For Speed
EA ● Guida
Molto giocabile. Risulta molto più realistico della maggior parte dei giochi automobilistici e ha degli scontri molto spettacolari che aspettano solo di verificarsi.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

NHL '97
EA ● Sport
Hockey tridimensionale con molte opzioni. Sfortunatamente per Electonic Arts, *Powerplay Hockey* di Virgin risulta superiore. Lo rivedremo comunque l'anno prossimo.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

NiGHTS
Sega ● Platform
Ottima grafica, gioco veloce e buona qualità generale. Uno dei migliori giochi per Saturn malgrado abbia degli sviluppi obbligati.
Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Night Warriors
Capcom ● Picchiaduro
Uno strano picchiaduro con mosse esagerate e personaggi ben sopra le righe. Risulta comunque divertente e giocabile.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Olympic Soccer
Eidos ● Calcio
Di buona giocabilità, ma di aspetto modesto.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆





Panzer Dragoon
Sega ● Spara e fuggi
Ha fatto scalpore alla sua uscita benché sia troppo lineare e semplice. Prendete il sequel.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★☆☆☆☆

PGA Tour '97
EA ● Golf
Solo due percorsi e una certa lentezza. Gli mancano molte delle caratteristiche che hanno reso grande *Actua*.
Grafica ★★★★★★☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Pinball Graffiti
JVC ● Flipper
Ooops.
Grafica ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★☆☆☆☆☆☆☆☆

Pro Pinball: The Web
Empire ● Flipper
Un solo flipper difficilmente può tenerti impegnato a lungo. Poco longevo.
Grafica ★★★★☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Rayman
Ubisoft ● Platform
Il design dei livelli lo rende un po' frustrante.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★☆☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Resident Evil
Sega ● Avventura
Una conversione favolosa con qualche bella aggiunta per non sbagliare. Un grande classico, uno dei migliori giochi disponibili per Saturn, un titolo che dovreste avere.
Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Rise 2: The Resurrection
Acclaim ● Picchiaduro
Pochissime mosse, personaggi noiosi e una giocabilità che si potrebbe dire inesistente.
Grafica ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Road Rash
EA ● Guida
Conversione che non convince né dal punto di vista grafico né da quello della giocabilità.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★★☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Robopit
THQ ● Picchiaduro
Picchiare degli altri robot e rubar loro le armi è senza dubbio divertente. Piacerà molto a chi non riesce a giocare con Virtua Fighter 2 e simili.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Shellshock
Core Design ● Spara e fuggi
Ancora *Thunderhawk*, ma questa volta in un mezzo corazzato. Verso la fine l'azione diventa un po' ripetitiva, ma nell'insieme è un buon shoot-em-up tridimensionale. Un po' troppo facile da finire, ma comunqe degno di un'occhiata.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Shining The Holy Ark
Sega ● RPG
Una trama approfondita e coinvolgente, unita a una buona giocabilità fanno spiccare questo gioco di ruolo tra i concorrenti. Un gioco d'avventura burrascoso che vi terrà incollati al monitor per un bel po' di tempo. Vi aiuterà a non annoiarvi nelle lunghe notti d'inverno.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Shockwave Assault
EA ● Spara e fuggi
Dopo un inizio scenografico si rivela presto deludente, e dopo un po' ci si rende conto che non ha molto da offrire. Ci sono moltissimi bei filmati in full motion video in stile Hollywoodian, ma purtroppo non aggiungono molto alla giocabilità.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★★☆☆☆☆☆

Sim City 2000
Maxis ● Manageriale
Costuire e gestire una città è molto più divertente e coinvolgente di quanto non ci si possa aspettare. Il gioco è molto stimolante e gratificante, ma per apprezzarlo al meglio è necessario passarci molto tempo.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Sky Target
Sega ● Spara e fuggi
Clone moderno di *Afterburner* che non è riuscito a infiammare la nostra immaginazione neanche per un secondo.
Grafica ★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Slam 'N' Jam
BMG ● Basket
Un gioco di basket come si deve, e come non se ne vedono in giro molti: veloce e pieno di azione coast-to-coast.
Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Soccer '97
Eidos ● Calcio
I controlli non sono ben studiati e manca l'azione incalzante che ha reso grande *Worldwide Soccer*. Non rappresenta un alternativa al grande titolo di calcio, e ha un aspetto piuttosto triste.
Grafica ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★☆☆☆☆☆☆☆

Solar Eclipse
Crystal Dynamics ● Spara e fuggi
Malgrado qualche buona promessa, si dimentica in un attimo. Un tentativo poco riuscito di realizzare un gioco di corse tridimensionale.
Grafica ★★★★★☆☆☆☆☆
Giocabilità ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★★★★☆☆☆☆☆☆

Sonic 3D
Sega ● Platform
Un veloce gioco di piattaforme tidimensionale, convertito dal titolo per Mega Drive (ma la grafica rimane comunque molto spettacolare). Facile da finire ma piacerà a tutti i ragazzini.
Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Sonic Jam
Sega ● Platform

Tutti i giochi di *Sonic* per Mega Drive in una sola confezione facile da giocare. Una bella idea. La giocabilità è buona ma la grafica non è stata migliorata. Interessante sezione tridimensionale con alcune belle caratteristiche: peccato sia limitata.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Soviet Strike
EA ● Spara e fuggi

Una struttura di gioco violenta e penetrante rendono questo shoot-em-up uno dei migliori disponibili per Saturn. Un altro sacco di legnate al pericolo comunista ideato dai pacifisti dell'Electronic Arts. Comunque sta per essere pubblicato un nuovo sequel: cercatelo nelle pagine del prossimo numero della rivista!

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Street Fighter Alpha
Virgin ● Picchiaduro

L'azione bidimensionale del vecchio *Street Fighter* con nuovi personaggi, nuove mosse e nuovi combo e supercombo. Sono stati apportati dei miglioramenti ma non così spettacolari come avrebbero potuto, e duvouto, essere.

Grafica ★★★★★★★☆☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Street Fighter Alpha 2
Virgin ● Picchiaduro

Questa volta i miglioramenti spettacolari ci sono. Più personaggi, più mosso e più combo assassine. Uno dei migliori e più curati beat-em-up su cui possiate mettere le mani. Domina il mercato dei picchiaduro bidimensionali a tutt'oggi. Un vecchietto molto arzillo.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

GM RECOMMENDS

Tomb Raider
Eidos ● Platform 3D

Davvero un ottimo gioco con enormi livelli da esplorare e tonnellate di cose da farci. La cosa più vicina a *Super Mario 64* sul Saturn. Dovete avere questo gioco, punto e basta.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Street Racer
Ubisoft ● Guida

Gioco di corsa con una grafica in stile cartone animato che cerca di seguire le tracce del favoloso *Mario Kart* per SNES,e quasi ce la fa. In una gara possono partecipare fino a otto giocatori senza rallentare la partita.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Tempest 2000
Interplay ● Spara e fuggi

Quattro versioni di un vecchio coin-op di gran classe. Ottimo sia per lunghe sessioni di gioco che per cinque bei minuti di devastazione.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Tetris Plus
Jaleco ● Puzzle

Il miglior gioco di mattoncini che cadono, grande modalità due giocatori e una modalità in singolo che è in grado di rivaleggiare con *Bust-A-Move* 2.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

GM RECOMMENDS

Virtua Cop 2
Sega ● Spara e fuggi

Andiamo molto meglio. C'è molta più azione di prima con inseguimenti e simili, e la modalità per due giocatori è superba. Uno splendido shoot-em-up che dovete assolutamente avere. Meglio se comprate anche la pistola della Sega.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆

The Crow: City Of Angels
Acclaim ● Picchiaduro

Probabilmente il peggior beat-em-up con cui possiate giocare (contende con *Independence Day* al titolo di peggior gioco tratto da un film della storia). La struttura di gioco è pina di difetti e la grafica tridimensionale perde i pezzi da tutte le parti. Ha l'aspetto e la giocabilità di un gioco incompleto.

Grafica ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Giocabilità ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Voto ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Theme Park
Bullfrog ● Gestionale

Costuisci un parco a tema che non tema rivali e realizza delle bellissime giostre emetiche su cui migliaia di clienti possano venire a star male. Puoi anche fare una passeggiata tridimensionale nel parco (cosa che non avresi mai potuto fare con la versione per PC). Un pochino datato ma ancora divertente e molto coinvolgente. Piacerà anche ai più piccoli perché non è complesso come *Sim City 2000*.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Thunderhawk 2
Core Design ● Spara e fuggi

Ancora uno shoot-em-up tridimensionale di gran classe, anche se è stato uno dei primi giochi realizzati per Saturn, molte lune fa. Si possono fare grandi stragi con un sacco di armi e di godersi momenti di puro raccapriccio. Una giocabilità straordinaria e moltissime missioni da affrontare a cannonate. sarà anche vecchio ma può sempre dare una bella lezione a molte nuove leve.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

GM RECOMMENDS

Warcraft 2
EA ● Strategia

Un pari di *Command & Conquer* se mai ce ne è stato uno. Un superbo mix di strategia, pianificazione e azione lo rendono un gioco molto avvincente. Le missioni sono enormi quindi aspettatevi qualche bella nottata.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Torico
Sega ● RPG

Molte nuove caratteristiche lo rendono piacevolmente giocabile se vi piacciono i giochi di ruolo. Non ha le dimensioni di alcuni dei nuovi giochi nella Guida, ma gli appassionati del genere avventuroso faranno bene a dargli un'occhiata.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★☆☆☆
Voto ★★★★★★★☆☆☆

Ultimate MK 3
GTI ● Picchiaduro

Il gioco di *Mortal Kombat* definitivo, e l'ultimo in due dimensioni. Molti potrebbero sostenere che è il massimo nel genere dei beat-em-up bidimensionali (anche se *Street Fighter Alpha* è altrettanto bello). Perfetta conversione di un coin-op con ventidue personaggi e un sacco di gustosissime mosse da padroneggiare. Il migliore del gruppo *Mortal Kombat* .

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

GM RECOMMENDS

Virtua Fighter 2
Sega ● Smack-em-up

This and *Fighters MEGAMiX* are going head-to-head for the title. Loads of moves and special little things to find and learn. An all-time Saturn classic that shows where to go for the best arcade conversions.

Grafica ★★★★★★★★★☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

Victory Boxing
JVC ● Sport

Ottima grafica e molto da offrire al fan medio della boxe assetato di sangue. Risulta comunque più difficile di Naseem te richiede una buona dose di pensiero strategico.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆

Wipeout 2097
Sega ● Guida

Un fantastico gioco di corse futuristico. Assolutamente essenziale per tutti i seri fanatici dei videogiochi.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★★☆
Voto ★★★★★★★★★☆

GM RECOMMENDS

WWF Wrestlemania: The Arcade
Acclaim ● Picchiaduro

Ottimo. Tonnellate di mosse speciali ne fanno un incrocio tra un gioco di wrestling e *Mortal Kombat*. Completamente fuori di testa, soprattutto nella modalità per due giocatori.

Grafica ★★★★★★★★☆☆
Giocabilità ★★★★★★★★☆☆
Voto ★★★★★★★★☆☆



Navigare su Internet...

Come Iniziare Bene

È incredibile se si pensa che fino a qualche tempo fa il bello della vita era considerato uscire fuori all'aria fresca, giocare a calcio e guardare le ragazze passare... Ora tutto è cambiato e a qualsiasi ora del giorno e della notte ci ritroviamo incollati davanti a uno schermo, e non ci si deve stupire se le prime parole di un bambino saranno "Netscape", "click" o "browser".

Anche collegarsi a Internet diventa sempre più facile (sicuramente più di quanto lo fosse per i nostri padri!). Qui di seguito è riportata una guida veloce per alleggerire le menti dai dubbi riguardanti il Web.

Cosa occorre...

Per realizzare i nostri tecno-sogni non basterà saper premere il pulsante giusto, ma occorrerà intuizione, velocità e anche un po' di soldi. Leggete di seguito e scoprirete i dettagli!

I punto: il computer

Prima di cominciare meglio assicurarsi che il vostro computer abbia le qualità giuste per sostenere l'immenso, vastissimo mondo del Net. Vi proponiamo alcuni quesiti affinché possiate capire se ci sono le condizioni adatte per cominciare:

a) Il vostro computer vi sembra un po' smorto?
b) E' forse beige?
c) E' un Mega Drive?
d) E' in bianco e nero?

Se avete risposto positivamente ad almeno due domande, avete un problema! Ma la speranza è sempre l'ultima a morire...
Se al contrario siete in possesso di un Pentium o un PowerMac, potete star più che tranquilli, perché siete pronti per entrare nel mondo di Internet.

II punto: una linea telefonica

Una volta il telefono era adibito a scopi sociali: si invitavano fuori gli amici, si ringraziava la nonna per la sciarpa a maglia... Oggi è diventato il trasporto pubblico virtuale che ci condurrà lungo la nostra navigazione su Internet, quindi scoprite dov'è la presa del telefono, perché vi servirà!

III punto: il modem

Il modem è un elemento fondamentale per potersi collegare: è possibile trovarne a prezzi moderati (sulle 200.000 lire) e comunque i costi continuano ad abbassarsi. Così finalmente potrete intraprendere il vostro viaggio nella rete e migliore sarà il modem (un 33.600 bps dovrebbe bastare), più velocemente Internet fluirà nelle vostre linee telefoniche. Fate in modo di porre il modem dove il computer possa vederlo, perché, come avrete modo di notare, ogni tanto salterà fuori con frasi del tipo "ricerca del modem in corso...", anche se è lì accanto, e scoprirete così che i computer non sono poi tanto intelligenti come credevate. In sostanza, dovrete pensare a collegarlo al computer e attivarlo, possibilmente seguendo le istruzioni sul manuale del modem e di Windows o del Macintosh.

IV punto: come usare Internet

Occorrerà rivolgersi a una adeguata compagnia che tenga conto dei vostri movimenti in Internet e e-mail. Pagherete intorno alle 30.000 lire al mese per assicurarvi un vostro indirizzo e-mail e una buona navigazione e, inoltre, collegandovi dopo le 18:00 o nei weekend, potrete ulteriormente risparmiare sulla bolletta telefonica.
Se avete capito e avete i requisiti giusti, non dovete far altro che accendere e partire: digitate un indirizzo e lasciatevi trasportare nel mondo di

---

Ma come fare a impossessarsi di un proprio angolino in uno spazio tanto grande? Per spiegarvelo prendiamo a esempio un ragazzo inglese che, indirettamente, ha creato una delle pagine più interessanti e innovative di Internet.

La vita di Danny Wallace era alquanto vuota: le sue giornate trascorrevano nel tentativo di starnutire e tossire allo stesso tempo. Questo finchè non conobbe i tecno-letterati e l'idea di realizzare la propria pagina Web lo colpì come un fulmine a ciel sereno. Ma gli si presentava davanti una strada piena di ostacoli: "Non sapevo da dove iniziare" dice Wallace "e anche se l'avessi saputo, mi sarebbe mancata totalmente la coordinazione mani-occhi e quindi avrei impiegato almeno quattro anni per la realizzazione del progetto: così affidai il lavoro alla mia ragazza".Quando si sottoscrive un abbonamento a un provider, questi può mettere a disposizione dell'utente un certo spazio sul Web, dove si è liberi di scrivere o mettere le immagini che si desiderano e di creare veri e propri siti, come quelli messi a disposizione da GeoCities(http://www.geocities.com).Tornando alla storia di Wallace, dopo quattro notti la sua ragazza aveva creato la grandiosa ComedyNet(http://www.users.zetnet.co.uk/perm-inc/ComedyNet), semplicemente scaricando un paio di programmi D.I.Y. dalla rete e seguendone passo passo le istruzioni: uno di questi programmi è PageSpinner, un semplice ma brillante pacchetto esplicativo su come disegnare una pagina Web per gli esordienti Netmaster. Eccovi così spiegato come sia facile navigare in Internet, ma anche come sia facile farne parte!

Come c'è riuscito?

Sceeter è il responsabile di uno dei migliori siti sulla rete riguardanti i giochi indipendenti... PlayStation Insider: Per una volta sarà possibile leggere le ultime notizie sui giochi senza far soffrire troppo gli occhi. Controllate subito all'indirizzo
http://www.sceeter.co.uk

Cosa ti ha spinto a realizzare PlayStation Insider?
Lavoravo ai tempi come Playtester per Sony e vedevo cosa stava uscendo e come funzionava il mercato: secondo me non stavano facendo abbastanza. La Sony era nuova nel campo dei videogiochi e penso non fosse preparata al successo che ebbe la PSX. Secondo me bisognava mostrare di più: più immagini, più video, più tutto! E così feci.

Ti è costata molto la realizzazione?
Imparai le basi di HTML e poi parlai del mio progetto con quelli della Widearea Communications: loro mi misero a disposizione dello spazio libero del server, cosa che di solito non facevano, ma la mia idea era piaciuta talmente che decisero di darmi un'opportunità. Non avendo comunque fondi a disposizione dovevo procurarmi le immagini al lavoro.

Ogni quanto rinnovi il sito?
L'ultima volta l'ho fatto alla fine di agosto ed era un anno che non lo rinnovavo, pur continuando a ricevere tantissimi visitatori. Sta cambiando tutto, a partire dall'indirizzo: passerà da
http://www.widearea.co.uk/playstation a
http://www.sceeter.co.uk. Diventerà molto più grande e ho chiesto la partecipazione di alcuni compagni e dei ragazzi della Widearea. Sarà la migliore rivista online per PSX PAL: recensioni, consigli, risposte alle domande più frequenti, grafica, anteprime, concorsi (e vendita giochi solo per i territori del PAL).
E' magnifico, non vedo l'ora che diventi realtà! Chiederò anche ai visitatori di partecipare al sito con notizie e recensioni che daranno loro la possibilità di ottenere un punto Sceeter... Ma se volete saperne di più dovete raggiungere il sito immediatamente!

Quanto tempo dedichi a questo progetto?
Nell'ultimo mese o giù di lì ho lavorato ogni giorno per cercare di terminare il sito, ma non mi è costato fatica, perché amo quello che faccio! Prendiamo i giochi da chi li ama e ne parliamo con onestà e sincerità, senza esagerazioni e senza pomparli.

Sapevi come disegnare una pagina Web?
Non proprio, ma ho imparato in fretta. Quelli della Widearea mi hanno aiutato un po' e l'HTML è grande, chiunque sarebbe e dovrebbe essere in grado di usarlo.

Qualche consiglio per eventuali Webmasters?
Usate immagini piccole in modo che la pagina sia veloce da scaricare, e le persone in possesso di un modem lento vi ringrazieranno. Ah! Realizzate un bel sito, mi raccomando!

Andate a visitare il sito di Sceeter e tenete gli occhi aperti in cerca di qualche pagina Web che potreste realizzare!

Affitti Virtuali

Prima di cominciare ad annunciare al mondo i vostri hobby, bisognerà però procurarsi del terreno da fertilizzare, e non è sempre così facile. Sono molti i provider di accesso a Internet, i più famosi sono TIN e Italia On Line. Entrambi offrono uno spazio di 500 KB sul Web per pubblicare materiale di interesse generale o personale privo di contenuti sessuali, violenti o contro la morale. Assieme allo spazio sul Web, questi provider vi forniranno naturalmente anche un accesso a Internet, con il quale potrete navigare la Grande Rete pagando un abbonamento annuale ed eventualmente una certa somma a numero di minuti di collegamento. Questi grandi provider, che agiscono a livello nazionale, offrono anche una o più cassella di posta e-mail, con la quale potrete ricevere messaggi da amici e colleghi, nonché inviare posta a tutto il mondo.
Esistono poi diversi provider a livello locale, che per somme diverse offrono servizi di accesso a Internet con possibilità di accesso a una casella postale ma senza spazio sul Web, e altri che invece forniscono gratuitamente il servizio. Siete interessati a uno speciale sui provider? Inondateci di posta e magari vedrete un bello spazio tutto dedicato a Internet fare capolino su queste pagine!



I 5 siti caldi del mese

Siete dei naviganti consumati? Avete appena comprato un modem e vi state chiedendo dove si infila quella maledetta spina? Grandioso, perché abbiamo qui una collezione di cinque siti Internet dedicati ai videogiochi che non potete assolutamente perdervi!

al numero...1

EA SPORTS

http://www.easports.com/index.html



Electronic Arts è una delle aziende leader nei giochi di sport, e può dire di doversi difendersi solo dalle occasionali vampate di Gremlin. Il sito Internet è tecnicamente all'altezza delle splendide produzioni EA, ma ha un grosso difetto, percepibile soprattutto all'esterno degli Stati Uniti, dove le connessioni sono più veloci.

Per potersi godere appieno il sito è infatti necessario attendere dei giorni prima che ogni pagina carichi tutto il contenuto, scaricando ogni singolo file per RealAudio, RealVideo, RealUniverso e via dicendo. Nonostante questo, il sito è molto gradevole, ha un sacco di dettagli su tutti i giochi di sport in uscita e da addirittura la possibilità ai naviganti di entrare "in chat" in tempo reale con altri appassionati. Inoltre ci sono molti commenti interessanti sui giochi di sport di figure sportive generalmente d'oltre oceano.

al numero...2

TEAM 17

http://www2.team17.com



Sembra che le software house stiano facendo lavorare ai loro siti i programmatori migliori, ed è probabilmente per questo che i videogiochi su Internet hanno delle così belle "vetrine". Il sito di team 17 rappresenta al meglio questa considerazione: c'è molto materiale, comprese informazioni su giochi come Worms, Alien Breed e Super Frog, molte news aggiornate e notizie sui titoli in uscita. Imperdibile!

Un sito ben fatto, che fa largo uso di immagini pesanti e che quindi richiede un collegamento abbastanza veloce.

al numero...3

Gremlin

http://www.gremlin.com



Il sito di Gremlin è ben fatto dal punto di vista della struttura, con molte sezioni di cui una dedicata alla stampa, una alle news, una agli update da scaricare e una, meraviglia delle meraviglie, a riproduzioni di videogiochi "d'epoca" da scaricare e giocare.

Il sito è molto orientato sulla grafica, e spesso per contenere i tempi di caricamento le immagini stesse sono state convertite in un formato JPEG a bassa qualità che non rende onore agli originali. Peccato anche per i colori un po' sgranati, ma certo nessuno è perfetto.

Piazza d'onore per il sito dei creatori di Actua Soccer 2.

al numero...4

Codemasters

http://www.codemasters.com



TOCA Touring Car Championship in copertina al sito numero 4 di questo mese. Una musica di sottofondo accompagna la navigazione, rendendola però a tratti un po' snervante.

Nella sezione dei download solo immagini di videogiochi realizzati da Codemasters, mentre nella sezione dei giochi è disponibile un elenco a immagini con relativi link dei titoli sviluppati più recentemente da Codemasters. Interessante, ma datata, la sezione Hall of Fame, che presenta i migliori tempi realizzati giocando a Micromachines 3 dai visitatori del sito.

Carino, poco fornito ma abbastanza equilibrato graficamente.

al numero...5

PSYGNOSIS

http://psygnosis.com



Bellissimo da vedere, con uno stile grafico estremamente gradevole, immagini del giusto peso, hilite ben realizzati e tante finezze di contorno.

Peccato che il tutto si riduca a un po' di collegamenti alle pagine dei prodotti, un po' di immagini e di filmati da scaricare e qualche news, anche se poco interessante o poco aggiornata.

Grandi potenzialità per il sito della casa più "trendy" del momento; per ora però si rivela solo un piacere per gli occhi.

Questo sito lo sceglíete voi!

Attenzione, perché questo è il VOSTRO momento di gloria! Sì, perché GamesMaster vuole sapere da voi quali sono i siti che navigate di più, quelli che vi tengono più collegati, quelli con cui vi divertite davvero. Ogni mese, in questo spazio, verrà pubblicato il sito e il nome di chi l'ha segnalato, e se poi il sito, o l'homepage, che ci segnalate è vostro, beh, meglio ancora!

Insomma, se avete un indirizzo Internet speditecelo subito via posta elettronica all'indirizzo kiditaly@tin.it con argomento "questo sito l'ho scelto io!".

Buona navigazione e ricordate, il prossimo sito potreste sceglierlo voi!



LA GUIDA

Non perdetevi il prossimo numero... Games Master sta preparando per voi la classifica dei migliori 100 giochi di tutti i tempi: non vorrete perdervela, vero?













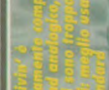


DISPONIBILE PER



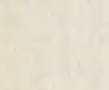

VERSIONE

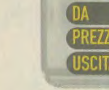
RECENSITA











Total Drivin' è completamente compatibile con il pad analogico, ma i controlli sono troppo sensibili, meglio usare il pad standard

Sai mantenere un segreto?!

Abbastanza stranamente per un gioco di corsa, in Total Drivin' si possono sbloccare dei segreti mediante l'esplorazione delle zone circostanti alla pista. Cercate delle sfere luminose e trovandole otterrete di guidare le macchine nei posti sbagliati, come le indy sulla sabbia e le buggy in Svizzera.



Potete buttare fuori strada la vostra macchina per esplorare un po'. Perderete tempo, ma è utile.



Quella sfera luminosa è il vostro bersaglio. Ce ne sono anche negli altri percorsi, ma qui si vede bene.



Ed ecco quel che otterrete - guidare una dune buggy per le stradine della Scozia. Bello, eh?



C'è un discreto ammontare di colline su cui sfrecciare, più alcuni tunnel.





E' ufficiale. Lo scenario non appare all'improvviso.



Al vincitore vanno le spoglie e una nuova pista.

Ci sono sempre sette auto da superare.



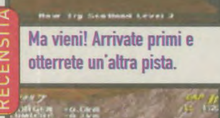
A sinistra potete vedere l'Isola di Pasqua...



L'indicatore che segnala la distanza tra voi e gli altri concorrenti è parecchio utile.



Ma vieni! Arrivate primi e otterrete un'altra pista.



Usate i pulsanti superiori per curvare più bruscamente.



Dimenticatevi della corsa e ammirate il tramonto...





Potrai mai avere troppi giochi di guida? Prova questo e griderai "No!!"

TOTAL DRIVIN'

Come fare qualcosa di diverso con i giochi di gare automobilistiche? Questo è il problema che deve affrontare ogni corridore PlayStation sballottato di respingente in respingente negli ineguagliabili F1'97, Rage Racer e V-Rally '97. Il merito di Total Drivin è quello di adottare un approccio grintoso e di aprire nuove strade presentando un gioco totalmente innovativo!

Anziché cercare di specializzarsi in uno specifico tipo di gara automobilistica, questo gioco mette insieme 40 auto e le spedisce a sgommare su di ogni tipo di terreno di gara concepibile, mettendo a disposizione dei giocatori 36 percorsi differenti che vanno dalla verde Scozia fino alle piste dell'Isola di Pasqua. Provate a pensare a un numero di percorsi come quello di V-Rally, a uno stile di circuiti come quello di Ridge Racer, percorsi che si rinnovano ogni volta che salite di grado, nonché a una dinamica di gioco da arcade come quella di Rally-Cross, e potrete così avvicinarvi all'esperienza di Total Drivin. Certo, dividendosi tra quelli che poi sono cinque tipi di gare differenti Total Drivin potrebbe correre il rischio di risultare un gioco di poco spessore, poco approfondito e specializzato, ma la guidabilità di ogni macchina è sufficientemente diversificata da mantenere vivo l'interesse. E' possibile scorrazzare in giro con le buggy, lanciarsi in folli corse con le macchine Indy oppure derapare in curva in stile Dakar Rally durante lo svolgersi del gioco fino ad assaporare tutte le emozioni che offre. Uno schermo ben suddiviso, la modalità a due giocatori e la possibilità unica di collegare un'altra console PlayStation per consentire di giocare in quattro (due per ogni console) sicuramente non guastano ed elevano il gioco nel suo insieme. Come tutti i migliori corridori, scoprirete nuovi percorsi mentre vi farete strada verso il podio dei vincitori e verso la bottiglia di Champagne della gloria. I circuiti sono suddivisi in sei luoghi e piste alternative, e nuove sezioni si aprono man mano che procedete, giungete al traguardo per primi e passate al livello successivo, con conseguente aumento di velocità e cambio di scenario. I percorsi sono una mostruosa sequenza di tornanti con una durata del singolo giro sempre più lunga di quanto vi potreste aspettare. Ci sono anche cospicue zone di paesaggio completamente guidabili ai lati della pista d'asfalto: un tocco di classe che vi consente di tentare di saltare un ponte interrotto, non riuscirci e trovarvi nel fango per ripartire immediatamente e continuare la gara. In altre zone la posta in gioco è la vita. Nei percorsi più difficili vengono eliminate le barriere e potrà capitarvi di precipitare in acqua per veder comparire la scritta GAME OVER, scioccante notifica del termine della vostra gara. E' bello vedere finalmente distribuita, dopo anni di sviluppo durante i quali sembrava dover restare niente più di un video dimostrativo, questa raccolta di gas di scarico, rombi di motori e grafica invidiabile. Anche se non è sofisticato come V-Rally o longevo come F1 '97, si tratta in ogni caso di un gioco di gare automobilistiche superbamente giocabile, con dei piccoli colpi di genio e una grande attenzione nella cura della variabilità dei percorsi e delle auto. E' un cavallo di razza, e dimostra di avere la stessa qualità di quello che si vede sul retro delle Ferrari.

40 Auto e 36 piste. Però!

In Total Drivin è stata infilata una quantità di roba veramente spropositata. Ci sono sei set di piste in sei differenti locazioni. Cambiando classe, cambiano anche le condizioni atmosferiche e i tipi di superficie. Ci sono inoltre otto team con cinque macchine diverse, e si possono selezionare tutte sin dall'inizio, in qualsiasi ordine. Bello, eh?

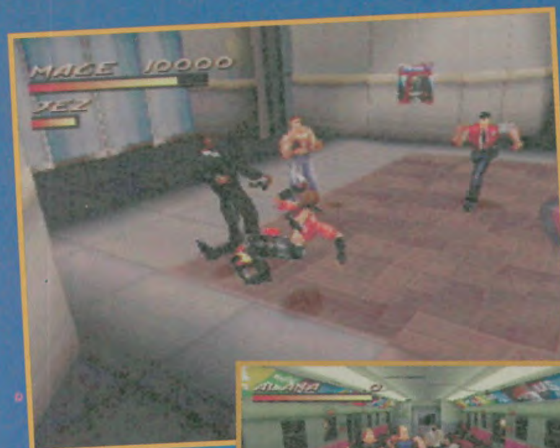


Benché all'inizio Total Drivin' sembri molto tranquillo, nei livelli avanzati la sua velocità tocca punte inusitate.

TOTAL DRIVIN'	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Ocean
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Molto carino, con begli effetti, buona fluidità e discreta caratterizzazione delle piste — 86	Abbiamo sentito rumori di motore fatti meglio, ma non ci si può lamentare troppo. — 72	Giocabilissimo, anche grazie agli avversari tosti che bisogna superare. — 86	Un sacco di macchine per far felici tutti, e la longevità è decisamente assicurata. — 87	86

IL GIUDIZIO *Total Drivin' è un bel gioco, molto studiato e con un sacco di dettagli che lo rendono intrigante. Consigliato.*



(A destra) Smasher può ridurre una limousine a un mucchio di rottami e contemporaneamente menare i nemici.





Dateci dentro! La macchina in fondo mostra segni del vostro passaggio.

Infilate una serie di pugni e potrete osservare una bella scia blu alla Soul Blade.

Ed ecco Mace che entra in scivolata sull'avversario... Un fallo da ammonizione.

Il livello del metrò è interessante perché non vi permette di scappare via.







Grrr!

DISPONIBILE PER: PC — PlayStation — VERSIONE RECENSITA

Il nuovo gioco della gente di Tomb Raider! Ma è davvero innovativo come sembra?

FIGHTINGFORCE

Quella di questo gioco è un'idea così ovvia che quasi potreste sentire un "ding" e vedere una lampadina apparire sopra la testa di un editore di software ispirato. Combattere è divertente! Correre in un mondo 3D è divertente! Correre in giro E combattere personaggi 3D dovrebbe essere allora MOLTO divertente. Quindi il nuovo gioco della Core Design, i creatori di Tomb Raider, intitolato Fighting Force, promette niente meno che un grande campo da gioco in cui combattere. Coraggio allora, tutti in cerchio, buttatelo in mezzo e gridate forte "Botte botte botte" finché questo gioco non dimostrerà di che pasta è fatto! La risposta giace in un tempo lontano, prima di Tekken e Virtua Fighter, in quei lontani giorni a 16 bit, quando le zuffe a scorrimento laterale andavano di moda e giochi come Double Dragon, Final Fight e Street of Rage sfasciavano teste digitali nelle selvagge strade di New York. Fighting Force è il primo serio tentativo di trasportare questo vecchio stile di gioco nel nuovo mondo 3D, cercando di creare un prodotto capace di tenere il giocatore incollato allo schermo fino al mattino dopo.

Lanciatevi nelle strade nei panni di uno dei quattro personaggi disponibili e affrontate con lui, o lei, nella magnificenza del 3D tutti i cattivi che sbucano da ogni porta, arrivano su furgoni come quello dell'A-Team ed entrano (senza bussare) sfondando il tetto. E come c'era da aspettarsi dalla Core, almeno dal lato tecnico ci siamo. Il combattimento ha luogo in veri e propri spazi 3D con personaggi poligonali che sembrano abbastanza credibili, e che potrebbero chiedere a Lara di uscire a prendere un drink senza paura o imbarazzi. Una buona scelta nella disposizione delle telecamere che riprendono l'azione permette inoltre di avere un'ottima visuale di ciò che sta accadendo, evitando così tutti i problemi del tipo "ma non ho visto da dove è arrivato...". Uno dei migliori aspetti del gioco è la quantità di meccanismi di offesa che si trovano sparsi in giro, e che non aspettano altro che di essere usati. C'è un intero arsenale a vostra disposizione, dalle spade ai lanciarazzi. E, nel caso, improvvisare è altrettanto divertente. Potete strappare cancellate e arrotolarle su se stesse, rompere un vetro per prendere l'ascia da pompiere, oppure rompere una macchina, estrarre il motore e lanciarlo contro un avversari. La maggior parte degli elementi dello scenario può essere utilizzata e sarà una continua sorpresa scoprire nuovi e interessanti oggetti con cui colpire i nemici. Ma, e farete fatica a crederci, colpire le persone può diventare noioso: "folle!" penserete, ma sacrosanto. Nonostante sia in 3D, l'intero gioco soffre ,di una certa facilità intrinseca nei combattimenti e di carenza d'immaginazione in come le scazzottate sono portate avanti. Fondamentalmente,siete confinati all'interno di uno spazio ben definito e i cattivi vengono spediti fuori in quantità industriale. Sconfiggete un'infornata di nemici e arriverà subito un altro camion con i loro rimpiazzi. Sconfiggete anche questi, e ne arriveranno altri, finché tutta la loro barra dell'energia si sarà esaurita e voi potrete spostarvi nello stage successivo. Ripetete questa routine all'infinito e avrete ottenuto Fighting Force. E anche quando sarete circondati da 4 o 5 nemici, probabilmente vi attaccheranno solo uno alla volta, come nei film di Bud Spencer. È anche un problema avere una così grande area di gioco in cui combattere: potete per esempio sfuggire a un buon calcio scappando via. Questo significa che potete scegliere contro chi combattere e che potete anche fuggire e cercare qualche oggetto che vi possa essere utile a sconfiggere i vostri avversari. Insomma, non verrete assaliti nel modo che ha reso grandi classici come Final Fight. E cosa accade a combattere in modo scorretto?



In questo gioco ci sono molti particolari divertenti, ma non credete che possa durare molto a lungo. In ogni caso non è un gioco malvagio.

A tutta demolizione

Fighting Force vi lascia distruggere le macchine più di qualsiasi altro gioco. Limousine, camion, macchine della polizia, va bene tutto. Avvicinatevi e cominciate a picchiare per trasfromare ogni veicolo in un ammasso di rottami. I pezzi che rimangono possono essere felicemente riciclati come armi da lancio.



Cominciate a infierire sull'auto e partirà l'allarme.



Un altro paio di botte e si vedrà del fumo. Il motore sta per salutarci.



Il parabrezza si sfascia grazie a un paio di pugni del simpatico Smasher.



Il cofano è aperto. Questa macchina è ormai da buttare.



E' rimasta una sola cosa da fare. Strappate il motore e usatelo come arma.

Ehi, ma quella dipinta sulla metropolitana è Lara!





Il tizio dietro la scrivania è il Dottor Zeng, il vostro arcinemico del caso.



La metropolitana ci porta un nuovo carico di persone da malmenare.

I Quattro dell'Ave Maria (quasi)



HAWK	SMASHER	MACE	ALANA
Una specie di poco di buono che si trova a suo agio con le armi.	Un evaso dal caratterino piuttosto vivace. Molto forte ma lento.	Un'investigatrice privata con delle lunghe gambe e... Beh, fate voi.	Dicono sia una "discotecara". E' la più veloce e delicata del gruppo.

Cari lettori, ecco a voi la famosa "Fighting Force". Due ometti palestrati e pronti alla rissa e due signorine che potrebbero persino insegnare una o due cosette a Lara Croft su come malmenare una persona indossando vestiti che scatenano la classica frase materna "ti piglierai un accidente". Ma quel che conta è che sono persone vere! Se non ci credete, osservate queste foto scattate allo scorso ECTS dove i quattro hanno seminato il panico tra pugni, calci, vestiti in gomma e anatomie... interessanti.

Crederete che un uomo di 100 chili possa volare quando farete questa mossa.

Questo trasporto aereo pullula letteralmente di nemici. Addosso!

Spacco Tutto!

La caratteristica migliore di Fighting Force è costituita dalla grande varietà di attrezzi utilizzabili per pestare la gente. Potete addirittura spaccare pezzi del fondale e usarli come armi...

Le pistole sono una specie di scorciatoia nei combattimenti. Però hanno le munizioni contate.



Che ne dite allora di un coltello? Fa molto male, ma stranamente si "consuma" dopo qualche colpo.



E' un'asse o una mazza da baseball? Non importa, agitatela e le persone cominceranno a cadere.



Ci sono spranghe dappertutto. Potete usare persino lo scarico di una moto come arma.



Tutti i personaggi hanno delle proiezioni, ma Smasher può anche sollevare le persone e lanciarle via.



Ah, sì, il bazooka. Non è l'arma più fine del mondo ma torna utile per abbattere cancelli e nemici vari.





La modalità a due giocatori vi permette di raggruppare più personaggi. In alto ci sono le due tizie, in basso i due tipi.





Se vi stufate di pugni e calci potete sempre raccattare le sedie e lanciarle in giro.



Non è abbastanza divertente stendere le persone quando sono lì ad aspettarvi! Tutto questo potrebbe essere dimenticato se il gioco trasudasse un po' più di fantasia, ma tutto sembra ridursi al semplice utilizzo forsennato del tasto del pugno, qualche tentativo di calcio o allo scaricamento di qualche mossa speciale fino al crollo del poveraccio di turno sotto il peso degli attacchi. Non abbiamo visto, inoltre, una gran varietà di colpi nei "cattivi" o nelle loro difese, e in particolare quando il drop kick, o la scivolata, sembra in grado di abbattere chiunque con il minimo rischio per la vostra barra d'energia. Il modo in cui potete colpire qualcuno sembra principalmente limitato a quella sorta di pugni affrettati e di calci che i vecchi personaggi dei picchiaduro uno-contro-uno potrebbero accantonare sbuffando. Avere solo pochi tipi di pugni, calci e combinazioni di mosse speciali di cui preoccuparsi significa sì che è possibile cominciare subito a far danni, ma quello che si guadagna a breve termine si paga poi sulla lunga distanza, con il gioco che diventa estremamente noioso. Benché i personaggi di Fighting Force sembrino ben fatti, non ne esiste uno abbastanza potente, nessuna mossa da arti marziali che renda mitica ogni scazzottata. Ci siamo così ritrovati a ricercare attivamente nuovi metodi per sconfiggere gli avversari, ma con i colpi standard si può fare ben poco e ci abbiamo dovuto rinunciare. Die Hard Arcade, per dirne uno, sembra avere più fantasia nelle mosse e una struttura di gioco superiore. Naturalmente, e come al solito, la modalità a due giocatori arriva giusto in tempo per salvare le cose. I combattimenti a due sono sempre molto divertenti, e Fighting Force non fa eccezione: colpite il vostro amico per errore, rubategli i power up, e lasciatelo alle prese con quattro avversari: giocare a Fighting Force da soli sembrerà molto noioso al confronto. Quando si pensa a Fighting Force come a un gioco con abbondanza di pugni devastanti, macchine distrutte e a combattimenti cinque contro uno, allora si può parlare di grande e semplice divertimento. In generale, però, si tende a non trovarsi infilati a forza nel mezzo dell'azione, e dopo un po' l'azione perde in parte di mordente. In definitiva, non c'è abbastanza confusione e follia distruttiva per camuffare il datato sistema di gioco "cammina, picchia, cammina, picchia" e far sì che questo gioco diventi un acquisto essenziale. Fighting Force è un buon gioco, ma non si avvicina a ciò che avevamo sperato.



Questo elicottero vi sgancia all'inizio del gioco, ma è una sequenza che, come molte altre, ci vuole molto a caricare. Vogliamo cominciare a menare le mani!

FIGHTING FORCE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 2
DA	Eidos
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Grandi ambientazioni "di strada" in 3D e ottimi combattenti poligonali. 84	Sonoro alterno, ma ottimi rumori di vetri infranti e cazzotti sul mento. 70	Dovrebbe essere più veloce e più furioso, però si gioca in due e ci sono delle armi devastanti. 75	Molti livelli ma non abbastanza mosse speciali da dare una altissima longevità. 71	74

IL GIUDIZIO *Si sforza di creare un classico del genere ed è un buon gioco, ma non è il capolavoro che avrebbe potuto essere.*



Approdando al molo di Quarantante, George e Nico si apprestano a cercare il professor Oubier e a scoprire cosa sta succedendo.

Il tizio a sinistra è un vecchio pazzo, voi siete quello al centro e quello a destra è l'attuale boyfriend di Nico.

Non è solo LucasArts a fare avventure. Certo, quelle Lucas restano ancora le migliori, ma la serie di Broken Sword è la migliore delle altre. Davvero.

DISPONIBILE PER: VERSIONE RECENSITA PC, PlayStation

BROKEN SWORD 2 THE SMOKING MIRROR

E' una piccola parte del gioco, ma quando arriverete qui dovrete maltrattare un cane.



Va bene, chi ha dimenticato di spegnere il gas?

La Revolution Software ha sempre prodotto avventure. Dal lontano Lure of the Temptress a Broken Sword, uscito l'anno scorso. E adesso...

Broken Sword 2 è disegnato in modo molto pulito e animato in uno splendido stile, quasi da cartone animato natalizio.

Beh, diciamo che il 90% lo è, in effetti il restante 10% mostra persone che si inclinano indietro mentre salgono le scale, e che camminano senza rispetto per le leggi della fisica.

Oltre a questo, altri piccoli dettagli colpiranno probabilmente la vostra immaginazione, generalmente accessi al CD mal temporizzati, o mancanza di sincronia fra suono e grafica. I personaggi reagiscono alle situazioni come è presumibile che facciano, ma sembrano farlo lievemente in ritardo. Per esempio, proprio all'inizio George Stobbard, legato a una sedia, vede una tarantola che gli si avvicina minacciosamente. Passano molti secondi prima che George dia segni di panico e cerchi di fare qualcosa: niente di troppo grave, certo, ma sono cose che in un'avventura LucasArts non sarebbero mai successe.

Riuscite a immaginare come sarebbe rovinato un film da cose come queste? Comunque sia, Broken Sword: The Smoking Mirror sopperisce a questi difetti grazie a una trama coinvolgente, enigmi interessanti e graziosi effetti grafici. Il gioco si basa su un susseguirsi progressivo di fatti e finzione, e andando avanti nel gioco si scopre presto che dover salvare Nico, la ragazza del protagonista, è soltanto la proverbiale punta dell'iceberg. E' l'intelligente narrazione della storia che spinge a scervellarsi su enigmi a prima vista insormontabili. Sviluppati in maniera più sottile che in altre avventure, gli enigmi sono più del tipo "cerca di capire come avanzare nel gioco" piuttosto che "porta un oggetto a un personaggio così da ottenere un altro oggetto", il che, però, non è sempre un punto a favore del gioco. Ci si può infatti ritrovare bloccati a intervalli regolari, con la necessità di risolvere un determinato puzzle prima di poter proseguire, e i meno pazienti potranno ritrovarsi a imprecare fin all'inizio dell'avventura. Anche con solo due o tre locazioni da esplorare, c'è così il rischio di impazzire dietro all'unico indizio che ancora non si è riusciti a scorgere.

Molte volte, infatti, il progredire del gioco dipenderà da come saranno state esaminate col puntatore le varie locazioni alla ricerca di artefatti nascosti, o da quanto si sarà dialogato con i personaggi. Proprio come il predecessore, infatti, Broken Sword 2 vanta una lunga serie di dialoghi, con i doppiatori

Tanto tempo fa...

Come il suo predecessore, anche The Smoking Mirror è basato su argomenti di antico folklore.

In effetti, la trama di Broken Sword 2 è intrecciata in modo talmente convincente con le leggende degli Inca e dei Maya, antiche civiltà dell'America Centro-Meridionale, che è difficile distinguere la realtà dalla fantasia.

Il mito che viene presentato nel gioco riguarda il dio malvagio Tezcatlipoca, che dopo essere stato intrappolato nello "Smoking Mirror" ("specchio fumante") ed essere stato rinchiuso in una piramide zeppa di trappole, secondo le pervisioni dei Maya sarebbe fuggito dalla sua prigionia nell'anno 2012, quasi 5000 anni dopo l'inizio del suo esilio. (E' da ricordare, a questo proposito, che i Maya sono considerati dei precursori dell'attuale Astronomia, e che erano molto bravi a prevedere le date dei grandi eventi astronomici.)

Intorno al 1500, gli Aztechi, preoccupati del ritorno di Tezcatlipoca, costruirono tre specchi di onice da disporre attorno allo "Smoking Mirror" per riflettere indietro il potere malvagio del dio e distruggerlo.

Durante il trasporto degli specchi verso la piramide, però, arrivarono gli invasori Spagnoli. I Conquistadores assassinarono i sacerdoti Aztechi e rubarono gli specchi, che passarono nelle mani di svariati pirati.

Qual è il vostro compito? Non è ovvio? Cercare e recuperare gli specchi e salvare il mondo dall'incombente arrivo di Tezcatlipoca.



All'inizio del secondo CD, George naufraga e perde Nico da qualche parte in un fiume, ma riesce comunque a tenersi stretti i suoi occhiali da sole.



Stupido idiota! Adesso stai esagerando con questa faccenda delle funi! Pervertito!



La storia...

L'avventura ha inizio quando George e la sua fidanzata Nico visitano la casa del Professor Oubier, per chiedergli informazioni riguardo una scatola Maya di onice di cui Nico è venuta in possesso.
La scatola appartiene a Karzac, magnate della droga e socio di Oubier, che manda uno dei suoi scagnozzi a cercarla. Dopo aver fatto entrare George e Nico nello studio del professore, Pablo, il braccio destro di Karzac, stordisce George e rapisce Nico.
George Stobbard si risveglia legato a una sedia, mentre la stanza sta prendendo fuoco e una tarantola gigante gli si avvicina minacciosa. Che giornata!



No, davvero, sono un rispettabilissimo maggiordomo. Entrate pure, non c'è nessun pericolo.



L'arma di Pablo e l'espressione di Nico danno a intendere parecchie cose – e tutte sono sbagliate.



Questo ragno fa meno paura della roba vista in Scoobydoo. Strappategli le zampe e scoprirete che è il vecchio gestore del luna park.



L'amico musicista rappresenta la chiave per lasciare il primo CD e raggiungere – ma dai! – il secondo.



Fate sbronzare il critico grasso che vedete a sinistra e potrete accedere alla locazione successiva.

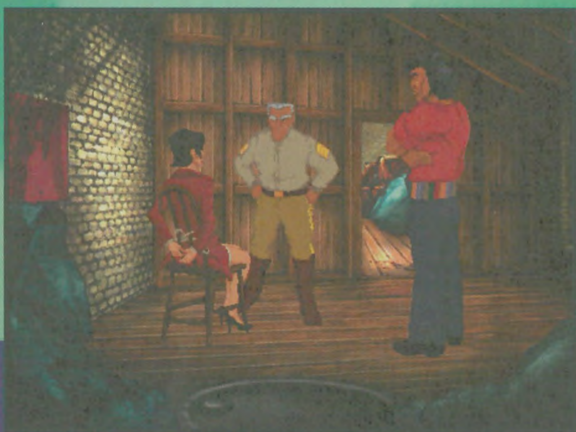
Che ne dite di una bella birra, eh?





Questo capannone nasconde la vostra ex fidanzata (ma presto sarà la vostra ex-ex-fidanzata) Nico. Che aspettate?

che svolgono il loro lavoro egregiamente.
Tecnicamente, Broken Sword 2 utilizza "trucchetti" interessanti. I personaggi si ridimensionano perfettamente mentre si muovono in profondità, e reagiscono a differenti livelli di illuminazione. E' senza dubbio uno dei sistemi più realistici visti finora (considerato il look da disegno animato), e toccherà probabilmente attendere l'uscita di Blade Runner per vedere una dimostrazione migliore di uso della tecnologia odierna.
Broken Sword 2 è un gioco piuttosto difficile, ed è anche molto lungo: ci sono veramente molte cose da fare in questo mix di miti centroamericani e pura avventura. Così tante da poter rendere il gioco, a tratti, un po' frustrante.
Ma la pazienza, alla fine, premierà il giocatore.



Uuh, ma che bella cintura che ha Pablo! Altro che noi poveri straccioni italiani, altro che alta moda...



"Siete sicuro nessuno possa vederci?" "Da un oblò?"

Sono grande! Sono cattivo! Sono... ehm, grande e cattivo!

BROKEN SWORD 2	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Virgin
PREZZO	100.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ben disegnato anche se un po' stilizzato, e con degli ottimi effetti di luce. 82	La musica è un po' ripetitiva, ma il parlato è caratteristico. 80	Duro e senza pietà, a volte persino un po' frustrante, ma sempre coinvolgente. 87	Due CD ed è una dura sfida. Come sempre, però, una partita è più che sufficiente. 87	86

IL GIUDIZIO *Tecnicamente impressionante, con un intreccio storico coinvolgente e piuttosto coinvolgente. Una bella avventura.*

Mendel vaga per una piattaforma. Probabilmente sta andando dalla parte sbagliata, ma c'è poco da fare...





Oooh, guarda che bella piattaforma!



Mendel arriva a un ostacolo. Ora probabilmente girerà su se stesso.

L'amico a otto zampe sente che cosa ha intorno usando lo scanner a infrarossi che ha inserito nella testa.

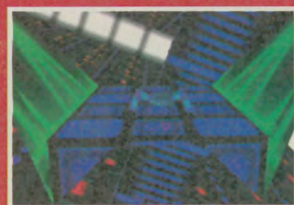


DISPONIBILE PER

VERSIONE PC RECENSITA

Gli animali delle Isole Galapagos hanno ispirato l'opera di Darwin. EA si concentra sull'evoluzione del gioco.

GALAPAGOS



Alla fine arriva in fondo al suo percorso. Buon lavoro, figliolo.



Chi ha detto che l'innovazione è morta? Galapagos tenta coraggiosamente di aggiungere elementi innovativi ai videogiochi, soprattutto sul fronte della giocabilità. L'idea è di guidare una piccola creatura (chiamata Mendel) simile a un ragno attraverso una serie di livelli di difficoltà crescente, fino a farla fuggire da un laboratorio, prima, e da Galapagos stesso poi.

Per aiutare Mendel dovrete premere pulsanti per attivare gli ascensori quando vi si posa sopra, attivare barriere per evitare di farlo tornare sui suoi stessi passi e manipolare l'ambiente attorno a lui per riuscire a portarlo al successivo traguardo (che solitamente è un punto di salvataggio o la stessa fine del livello).



La giocabilità si dovrebbe basare sul fatto che Mendel è programmato per imparare dalle esperienza vissute. Fate superare a Mendel un piccolo puzzle e diverrà più sicuro di sé, fatelo morire troppe volte e diventerà nevrotico.

O perlomeno dovrebbe. In realtà il nostro amichetto virtuale non sembra imparare nulla, e comunque sia non ne avrebbe la possibilità, poiché la difficoltà del gioco è impostata a livelli incredibilmente alti.

La giocabilità e la difficoltà, comunque, non sono le sole cose che rendono Galapagos così frustrante da giocare. Il modo in cui la telecamera dinamica segue l'azione causa non pochi problemi, primo fra tutti quello che, a volte, non si può vedere cosa stia facendo Mendel in un determinato momento. Per esempio, può capitare che Mendel venga ucciso da un pericolo incombente che non siete riusciti a vedere a causa di un repentino cambio d'inquadratura.

Galapagos è una splendida idea per un videogioco, e appare ovvio che moltissimo lavoro è stato impiegato per implementare al meglio l'AI del personaggio, ma il prodotto finale non funziona come gioco. E' troppo frustrante per essere divertente e un ragno psicopatico non è di certo l'ideale di eroe da videogioco...

Le Isole Galapagos sono il luogo in cui Darwin ha iniziato a concepire l'idea della sopravvivenza del più forte. Questo gioco non sarebbe sopravvissuto.



Il quadratino blu dietro Mendel è uno dei punti di salvataggio della partita. Sarete sempre contenti di vederne uno.

Clicca qui!

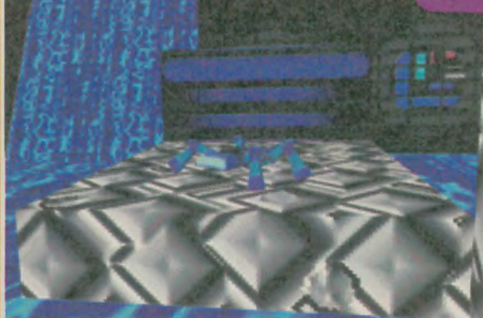
A causa della dannata telecamera mobile e al fatto che tutto accade troppo velocemente, sarà molto facile mancare ciò che volevate cliccare, facendo così morire Mendel. Anziché colpire quel raggio che lo stava per fulminare per deflettetrlo nella direzione opposta, colpirete per sbaglio il suolo, cosa che farà saltare Mendel proprio sopra al raggio che volevate deflettere. E vi assicuro che vi capiterà molte, molte, molte volte.



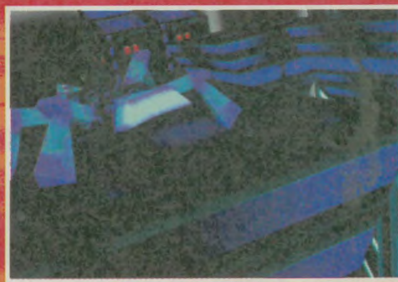
Mendel vede e provvede!

Mendel vede l'ambiente quasi come un pipistrello, ma anziché usare un sistema di percezione sonora, emette un segnale a infrarossi e misura l'intensità del segnale di ritorno. Ciò lo rende meno vigile di un vero animale, ma anche molto più adattabile e più incline a imparare. Il problema è che ci sono poche possibilità per fargli imparare qualcosa e, considerata la difficoltà del gioco, sarà già un'impresa persino arrivare alla prima posizione di salvataggio.





Far attraversare questa distesa d'acqua a Mendel non sarà affatto facile. Speriamo solo che non decida di scendere dalla piattaforma galleggiante.



Se Mendel supera una sezione difficile, si rassicura. Qui però è un pochino spaventato, e si nasconde.

GALAPAGOS	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Electronic Arts
PREZZO	n.d.
USCITA	Dicembre

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Molto surreale e bizzarra. A tratti ti confonde moltissimo, ed è davvero troppo scuro. 20	Niente di entusiasmante. Il "verso" di Mendel e il suono di una macchina in movimento. 38	Funziona meglio in teoria. Molti rinunceranno prima della fine del primo livello. 51	Ci vogliono dei secoli a finirlo e probabilmente non tutti avranno la pazienza di farlo. 44	40

IL GIUDIZIO Mendel ha molto da imparare e non vive abbastanza per farlo. Un'idea innovativa ma non un bel gioco.





(Sinistra) Il sistema di tunnel di Speed Bay è spettacolare.

(Destra) La moto standard si comporta decisamente bene.



Nella modalità a due giocatori non ci sono rallentamenti.



Che ne dite di un po' di motorcross in coppia?



E che ne dite invece di qualche incidente? Dai, investiamolo!

Fai più moto!

Avete un'idea di cosa significhi volare su una motocicletta a più di 200 chilometri all'ora?

MOTO RACER GP

È una buona partenza, questa, per la Delphine. Dopo l'originalità e le futuribili immagini 3D di "Fade to Black", un gioco di motociclismo è l'ultima cosa che ci saremmo aspettati da questi abili programmatori francesi. "Moto Racer GP" è un gioco di classe come i suoi predecessori, e addirittura si avvicina a essere il miglior gioco di motociclismo creato finora.

Moto Racer è una miscela di due stili di guida motociclistica. Il primo comprende alta velocità e forti emozioni nella categoria di moto da strada. Nella modalità Manx TT vi troverete così a lottare per il podio con 8 concorrenti, e le gare si svolgono su percorsi reali facilmente identificabili, quali il selvaggio West dalle rocce fiammanti o il lungo mare costeggiato da grattacieli. Il secondo stile presenta invece l'entusiasmante motociclismo fuoristrada, nel quale le piste sono meno prevedibili, disseminate di salti e di dossi e il rombo delle moto è più simile al suono di un tosaerba che a quello profondo e metallico di un prodigio della meccanica. Ambedue le modalità di gioco funzionano a dovere, non tanto per i percorsi disegnati meravigliosamente, ma soprattutto per la sensazione di guidare realmente moto che sanno trasmettere un grande feeling. Le moto danno la sensazione di essere pesanti, quindi non hanno difficoltà a mantenere la direzione decisa mentre scivolano da un lato all'altro della strada. Quando urtate uno degli elementi dello scenario venite scaraventati in aria, ma la moto è abbastanza massiccia da reggere l'impatto, e ancora meglio il gioco vi induce a credere di stare veramente scorrazzando per le strade a 250 all'ora. La scenografia si muove a una velocità estremamente realistica e i percorsi sono creati in modo tale da non sorprendervi con svolte brusche e inaspettate che rallenterebbero il gioco (facendovi schiantare contro il primo muro). In questo gioco, se guidate bene sarete cospicuamente ricompensati dalla costruzione intelligente del percorso. Moto Racer GP è una festa di velocità, a differenza di Road Rash, ed è veramente il migliore del genere. Mentre Road Rash era la versione motociclistica di "Twisted Metal", questo gioco è più vicino alle prestazioni di Ridge Racer, e ha inoltre una certa energia grezza che, sommata a una serie di prodigi visivi e auditivi, lo rende gradevole all'occhio, all'orecchio e allo spirito.
Può dunque andare in moto essere emozionante come rombare per le strade a bordo di una macchina da rally? Fermo restando che Ridge e Rage sono ancora dei giochi migliori, questo è il gioco di motociclismo più bello sul mercato.

DISPONIBILE PER

RECENSITA — VERSIONE — PlayStation

Vedremo mai moto Racer GP su altri formati, escluso il PC? Poco probabile, ed è un peccato perché è il miglior gioco motociclistico per Playstation.





La pista Lost Ruin è la più difficile, anche a causa dell'ambientazione.



QUESTA E' LA PISTA MIGLIORE. Correre sulla Muraglia è uno spasso.



Tutti in Pista

Sei percorsi, eh? Sì, ma ognuno di essi è decisamente differente dagli altri e sono tutti interessantissimi. Vediamoli un po' più da vicino...

SPEED BAY
Un miscuglio tra una foresta e la riva del mare.



DIRTARENA
Salti e numeri vari in uno stadio pieno di fango.



ROCKFOREST
Mulini, ponti ferroviari e curve molto pericolose.



GREATWALL
Una pista assolutamente fantastica ambientata sulla Muraglia Cinese.



WESTWAY
Cactus, un sacco di arancione e una superficie alquanto sdrucciolevole.



LOSTRUINS
Curve incasinate in mezzo ad alcune rovine Azteche.





Sulla Muraglia Cinese potrete produrvi nei numeri più spettacolari, grazie ad alcuni salti veramente incredibili.



Incredibile! la schermata di selezione del percorso! Non ci posso credere.

MOTO RACER GP

VERSIONE RECENSITA	PlayStaton
GIOCATORI	da 1 a 2
DA	EA
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ha qualche problema di pop-up ma nell'insieme la grafica è ottimamente fluida. 82	Ottimi suoni delle moto ed effetti sonori a tema diversi per ogni percorso. 80	Preciso e piacevole da giocare. Anche le piste sono tutte bellissime. 87	La modalità a due giocatori aggiunge mordente alla sfida, ma è bello anche da soli. 87	88

IL GIUDIZIO *Un entusiasmante miscuglio di velocità e mototurismo. Eccellente.*

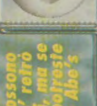


DISPONIBILE PER













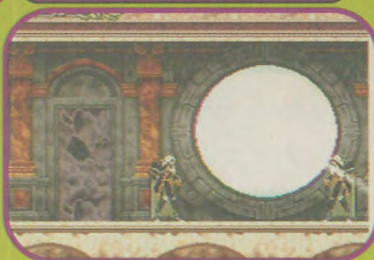




VERSIONE RECENSITA

I platform 2D possono sembrare un po' retrò al giorno d'oggi, ma se vi interessano potreste sempre provare Abe's Odysee...

Che animale!



Il nostro amico è capace di assumere diverse sembianze, come nella miglior tradizione vampiresca. Con alcuni oggetti si può infatti trasformare in un cane, in un pipistrello o addirittura in nebbia.

Altro che Esselunga!

Fortunatamente per voi, il vecchio vampiro si è dimenticato un negozio aperto nel suo castello, e potrete comprarci ogni genere di primizia atta a far fuori il conte. Raccogliete denaro a sufficienza e potrete fare una spesa degna di un supermarket!



Girate per la biblioteca e incontrerete questo vecchio negoziante.



Dopo una chiacchierata potrete comprare o vendere quel che vi pare.



La mappa del castello potrebbe rivelarsi decisamente utile. Compra, compra!

Nel livello della cappella potrete addirittura colpire le campane e farle rintoccare.





Colpite tutte le luminarie che incontrate per la strada per ottenere un mare di bonus.

Il pavimento si apre, ma prima dovrete trovare l'interruttore che lo attiva. Dove sarà?





In biblioteca verrete attaccati da dei libri giganti che potrete eliminare con un paio di mazzate.

Torna un classico dei vecchi tempi, e con lui torna il principe delle tenebre. Brrr, tremiamo...





CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Quando Konami ha annunciato che stava lavorando a una versione PlayStation di Castlevania, l'immaginazione ha cominciato a correre. Entrerà Castlevania forse a far parte della generazione 3D, come gioco-incrocio tra Castlevania e Tomb Raider? Quali nuovi elementi avranno aggiunto alla Konami per trasformare la loro leggenda a 16 Bit in una comunità di 32 Bit?

Provate a immaginare che delusione quando invece ci siamo accorti che la versione PlayStation di Castlevania è praticamente identica a quella per il vecchio SNES: decisamente un duro colpo. È vero, è stata un'idea geniale utilizzare come scena iniziale del gioco l'ultima parte del gioco per Super Nintendo: serve come ideale collegamento fra il "vecchio" e il "nuovo". È comunque un peccato che come grafica si sia mantenuta la stessa del gioco originale e, anche se ci sono alcuni effetti interessanti, soprattutto quando si provano le nuove armi speciali e le magie, il tono generale del gioco non basta a riempire i vuoti creati dalle aspettative tradite. Basti prendere a esempio i personaggi, creati con così pochi sprite che si muovono male. La giocabilità generale è comunque migliorata, e per gli amanti di Castlevania, oltre all'azione vecchio stampo è stato oggi inserito un elemento da RPG. È possibile infatti raccogliere tutti gli oggetti che si incontrano lungo il cammino e inserirli nell'inventario. Si possono





E' un salto molto facile, ma se cascate di sotto potete arrivare a una stanza bonus.

Scommetto che le piante che avete sul balcone non esplodono così.





Senza dubbio siete dei vampiri migliori di Tom Cruise. Lui è riuscito a mordere solo Brad Pitt, mentre voi avete questa tizia in minigonna.



Visto che succede se non riportare i libri in biblioteca in tempo? Non venite multati, ma attaccati direttamente dai tomi.



Queste stanze con la serratura gigante sono in realtà una rete di teletrasportatori che vi fanno risparmiare parecchia strada.

Hmm, c'è una porta in mezzo alla stanza e un interruttore per terra. Mi chiedo se... Ok, funziona.



La mappa vi fornisce informazioni sulla posizione vostra e dei salvataggi, nonché dei teletrasporti.





Il pavimento crolla e voi venite attaccati da uno di questi cosi. Mamma, aiuto, ho paura!



Qui è dove salvate e vi riposate.

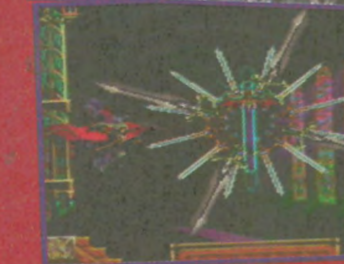




Uno scheletro ci ha lasciato questo simpatico regalo. Che carino, non doveva...



(Alto) l'ascensore non sembra troppo sicuro, ma è sempre meglio delle scale. E poi non siete mica dei giovanotti...





Il gigantesco carciofo mutante può essere ucciso a randellate, benché un diserbante e una zappa siano decisamente più appropriati.



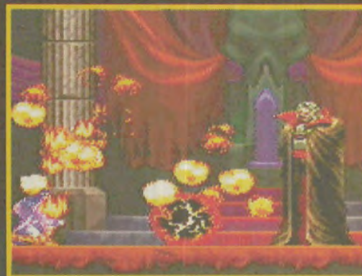
quindi disporre diversamente sulle varie parti del corpo, in base ovviamente alla loro funzione: armi e scudi andranno nelle mani, e vari oggetti sulla testa, sul petto, e in altri posti ancora.

Si può quindi usufruire dei vari oggetti nel momento in cui ve ne è bisogno (cibo per ottenere maggiore energia, incantesimi da lanciare, ecc.), e più ci si addentra nel gioco più questi elementi divengono importanti. Qualcuno, inoltre, deve aver riempito Castlevania di ormoni, perché è diventato grandissimo e vastissimo: il castello è suddiviso in sezioni e ognuna è piena di porte che si aprono su locali nuovi. In questo senso è richiesta una grande capacità di esplorazione, tale da mettere in difficoltà anche il boy scout più esperto. La mappa sicuramente aiuta a orientarsi, ma provate a percorrere più del 20% del quadro e vedrete che anche questa comincerà a intimorirvi, soprattutto quando occuperà tutto lo schermo! Pur essendo così deludente all'inizio, tanto, probabilmente, da spegnere l'entusiasmo di alcuni giocatori, Castlevania rimane comunque fedele all'originale schema di gioco del suo predecessore. Vedrete un giocabilissimo platform a 2 dimensioni che sembra un po' passato: è divertente giocarci e ci sono tante cose da fare, ma rimane una punta di delusione, soprattutto pensando a cosa ci si aspettava da questo attesissimo seguito.

Un volto dal passato



Bla bla bla. Sempre troppo teatrali questi maledetti vampiri!



Niente paura, le vostre ferite verranno amorevolmente curate dalla vostra infermiera personale.



Accidenti! Dov'è finito il pavimento? E il vampiro si è trasformato in un bestione! Pessima giornata...



Il vampiro è finalmente ridotto a polvere! O forse no...

Non ci conosciamo?

In una scena da film, incontrate la vostra immagine riflessa che prende vita per cercare di spappolarvi la testa. Dovrete fare fuori voi stessi per proseguire nel gioco...

Le porte si aprono e vi trovate di fronte a voi stessi.



Siete decisamente dei gran combattenti!



Finalmente il nemico muore in un'esplosione di sangue?



Le porte si chiudono e un oggetto molto utile compare per magia.



CASTLEVANIA	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Konami
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Qualche effetto speciale non riesce a risollevare la grafica da SNES a 16 bit. 59	Parlato, musica di sottofondo ed effetti sonori quanto basta, nulla più. 70	La formula è sempre la stessa: rodata, sicura e apprezzata. E forse un po' datata. 74	L'area di gioco è immane, ma forse alla lunga diventa un po' noiosetta. 74	73

IL GIUDIZIO Un debutto a 32-Bit per Castlevania, che si rivela molto simile alla versione per SNES.



L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

recensione

Una guerra senza fine...

Questo è il processo di disinfezione che dovrete ripetere all'infinito. A volta risulterà un po' noioso, forse.



1. Trovate un file infetto da attaccare e disinfettare per bene, liberandolo così dalla piaga.



2. Puntate il convertitore di byte nella giusta direzione e lasciate che il computer faccia il resto.



3. Per finire, recuperate la memoria liberata dal virus con il vostro raggio trattore.

Santo cielo, un disastro! Il file è infetto!

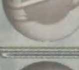
Mi dica la verità, dottore! Non sarà una cosa grave, vero?

VIRUS

DISPONIBILE PER

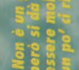
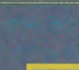
VERSIONE PC RECENSITA

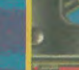


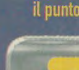











Non è un gioco bellissimo, però si da fare per essere molto originale. E un po' ci riesce.

Il vostro sistema, o 'Risorse di Sistema', come lo chiama Windows... mmm... carino.

Per i negozi specializzati in videogiochi questo tipo di gioco sarà sempre difficile da vendere: proteggete il contenuto del vostro PC combattendo contro una malefica infezione virale. E' questo scenario che deve aver deliziato i direttori del marketing di Telstar ma che ha lasciato indifferenti tutti noi. Sapete, il punto di forza nella vendita di Virus dovrebbe essere il fatto che il virus infetta realmente il vostro PC.

Non fisicamente, è ovvio, ma il gioco utilizza il vostro file system e il suo contenuto per creare un vero e proprio mondo 3D. Un'idea non nuova, peraltro, che un vecchio gioco shareware aveva già sfruttato in precedenza.

Assolutamente disorientante all'inizio è la vista in prima persona, che permette di vedere delle stanze che "rappresentano" i file del vostro computer. Porte di uno stesso colore conducono ad altri file siti nella stessa directory, una porta di colore diverso conduce alla directory superiore, mentre un'altra porta di un altro colore ancora guida a file che si trovano nelle sottodirectory.

Per capire in quale file ci si trovi e come questo sia collegato con altri file esiste un'apposita finestra in stile Explorer posta sulla destra dello schermo. Ma la vera chicca è rappresentata dal fatto che se vi trovate nella "stanza" di un file grafico, l'immagine viene visualizzata sui muri della stessa. Potrete ascoltare il contenuto di un file sonoro quando entrerete nella "sua stanza", mentre un file di testo verrà scritto sulle pareti della stanza. Questa è l'ultima trovata originale dato che, per quel che riguarda lo stile di gioco, Virus tenta di essere una poco originale combinazione fra Doom e le risorse e le strategie di combattimento di Warcraft 2 e Red Alert.

La vostra base di partenza può costruire industrie capaci di produrre mezzi, unità di difesa e attacco, mezzi d'appoggio e stazioni di riparazione. Le risorse per farlo sono i kilobyte disponibili nei file che devono essere "raccolti", ma attenzione perché anche il virus sta sicuramente raccogliendo risorse da un'altra parte, nella sua base.

Dove questa combinazione di Doom e Command & Conquer fallisce è nel fatto che offre molto poco rispetto ad altri giochi. Le tattiche di gioco estremamente semplici si imparano subito, trasformando Virus in un frustrante lavoro da operaio o da soldato. Anche su di un buon PC, il gioco è estremamente lento, ritardando così così le reazioni alle situazioni, indubbiamente legate alla velocità di risposta, in maniera fatale.

Con tutte queste pecche, un'ottima idea di base viene tradotta in un gioco bello da vedere ma praticamente ingiocabile. Peccato.

Questo è un virus. Minaccioso!



La visuale 3D la conoscete a memoria, quindi ecco la schermata delle statistiche!

Descent 2 era più carino da vedere, però non aveva il virus!

Un mezzo tipo quelli di Command & Conquer....

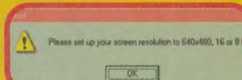


(Sotto) La vostra base. Design semplice, no?



Un paio di problemi

Virus non è un brutto gioco, ma denota a tratti alcune lacune dovute alla fase di programmazione.



1. Dovrete giocare con una risoluzione di 640x480 e con meno di 24 milioni di colori. Nulla di grave, ma dovrete riavviare il PC prima e dopo ogni partita a Virus, a meno che non abbiate installato QuickRes o l'ultima versione di Windows 95.



2. I tempi di caricamento sono piuttosto lunghi e sono dovuti alla ricerca dei dati sull'hard disk.



Un veicolo da combattimento pattuglia la vostra base, che è anche il punto di raccolta della memoria recuperata.



Strano vedere il menu di Explorer in un gioco, no?

VIRUS	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 2
DA	Telstar
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

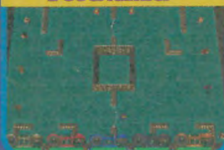
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Gli sprite non sono molto ben fatti e la grafica non è fluida come dovrebbe. 20	Niente di rilevanate, solo la voce minacciosa del virus. 38	Quindi livelli interessanti, ma a tratti troppo frustranti. 51	Non molto longevo, anche perché rischia di diventare noioso dopo non molto tempo. 44	45

IL GIUDIZIO *Buona originalità ma scarsa realizzazione generale. Peccato, perché l'idea era buona.*

Occhio che arrivano!

Flamme

Che venga dalle navi nemiche o dal cielo, il fuoco è il vostro avversario più temibile.

I vostri amici

Recuperate un multi-tap e divertitevi un mondo con la modalità a cinque giocatori.

Mostri

Dagli squali a ricerca automatica alle aragoste giganti (squisite), la natura ha in serbo parecchie armi.

Vascelli Nemici

Sono cattivi, pericolosi e con pessime intenzioni. Equipaggiati a dovere sono devastanti.

Segherie Giganti

Queste gigantesche seghe sono estremamente pericolose per le navi.


(destra) Distruggete le difese di un porto e attraccate per issare il jolly roger.


(sopra) Il vostro vascello è proprio fragile come sembra.




(sotto) Recuperate un po' di cose, già che ci siete.




Fare i pirati non è mai stato così divertente, e così legale.

Corpo di mille balene! Mollate il pappafico, corbezzoli!

OVERBOARD!

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation
VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Dalla scoppiettante presentazione renderizzata in poi, risulta chiaro che Overboard non è un gioco troppo serio, è troppo fuori di testa per qualsiasi gesto epico da bucaniere. Come esperienza, è molto più vicino a Micro Machines che ai soliti pomposi e pirotecnici prodotti tipici di Psygnosis. Un dato molto positivo, anche perché è bello vedere che persino Psygnosis non disdegna una giocabilità essenziale condita con un po' di humour.

Overboard si presenta visivamente davvero bene (acque limpide, navi minuziosamente dettagliate, stormi di uccelli e splendidi edifici), ma i programmatori hanno prestato molta attenzione soprattutto alla giocabilità.

Nei panni di un pirata senza macchia e senza paura in cerca di oro, salperete di porto in porto, accompagnati da una melodia piratesca, saccheggiando le varie città e innalzando il Jolly Roger. Per giungere in ogni porto dovrete circumnavigare pericoli incredibili, sia fermi che in movimento, sia artificiali che naturali. Overboard è molto vario da questo punto di vista, e sottopone il giocatore a minacce di ogni tipo, offrendogli numerosissime contromisure e senza mostrare nel contempo alcun rispetto per corrispondenze storiche o naturali.

Così, voi potrete essere inceneriti da lanciafiamme appena credibili o attaccati da meno probabili squali esplosivi a ricerca di calore, e i nemici potranno assaggiare i vostri missili SAM (efficaci contro i pappagalli assalitori) o vedere il vostro galeone trasformarsi in uno zeppelin e librarsi nel cielo.

Il vostro compito primario, oltre a sopravvivere, sarà quello di raccogliere bottiglie contenenti il pezzo di mappa successivo e distruggere tutte le difese di ogni porto. Mentre vi allontanerete dai soleggiati Caraibi per raggiungere livelli meno ospitali quali le regioni Artiche, Industriali, Arabiche e Inca, le cose cominceranno a complicarsi e in breve tempo vi troverete a fronteggiare puzzle davvero complessi.

Il modo migliore per giocare Overboard è senza dubbio la modalità multiplayer, dove tutti i giocatori hanno uno scopo comune: uccidere gli avversari prima di essere uccisi. Semplice, ma troppo divertente. Overboard riesce ad amalgamare sapientemente una giocabilità coinvolgente con un aspetto grafico di tutto rispetto, e anche se il suo look troppo scanzonato forse gli impedirà di diventare il successo di questo Natale, dovrete almeno dargli un'occhiata.

Overboard non è il gioco che ci si aspetterebbe da Psygnosis: grafica carina, giocabilità coinvolgente, pirati, quel genere di cose. Ma è anche un bel gioco? Sì!




(destra) sparate alle mongolfiere coi missili per guadagnare power-up.

MEGATRUCCO



Galeoni in fiamme? Ciurma che abbandona la nave? Nessun problema. Se riuscite a trovare una cascata, parcheggiate momentaneamente la nave e il fuoco si estinguerà. Megapratico, no?



OVERBOARD	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 5
DA	Psygnosis
PREZZO	99.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Assomiglia a Micro Machines V3, decisamente un gioco molto carino. 87	Il calypso della colonna sonora è molto trendy, ma mancano un po' di effetti sonori. 82	Semplice o difficile a piacimento, e il gioco in multiplayer è davvero tosto. 80	Un'idea semplice sfruttata bene e con una simpaticissima realizzazione grafica 87	87

IL GIUDIZIO Semplice, carino, divertente. Date retta a Games Master: portatevelo a casa!



FORMULA 1

gamesmasteraiuto!

Per aiutarvi a salire sul podio e a salvare la galassia, le guide a F1 '97 e Lylat Wars.

Australia Melbourne

Vincitore 1997: Coulthard; Giro più veloce del 1997: Villeneuve 1:29,369; Lunghezza:3,294 miglia (5,3 km); giri: 58



Visto che i lunghi rettilinei sono intervallati da molte curve strette, è importante mantenere la pressione aerodinamica anteriore leggermente più elevata di quella posteriore in modo da poter eseguire al meglio le curve ad angolo retto. Questo significa che avrete bisogno di ampi dischi dei freni per poter fronteggiare la tensione aggiuntiva e di ripartitori di frenata per favorire una buona aderenza alla parte anteriore della macchina nelle ultime tre curve.

Brabham Stand. Affrontate la prima curva in terza rimanendo così in una marcia bassa che vi consentirà di accelerare via. Tenete la sinistra nella curva che segue.

Chicane. Vi si presenterà un'ingannevole curva a destra che andrebbe affrontata in seconda per poi guadagnare tempo nell'ampia svolta a sinistra che incontrerete subito dopo.

Whitford Stand. Questa curva a destra sembra pericolosa, ma affrontatela alla massima velocità in terza sfiorando il muro alla vostra sinistra e girando poi a destra attraverso il cordolo.

Lauda Stand. Questa difficile curva a destra si può prendere in seconda anche se è più sicuro affrontarla in prima per evitare di finire sulla ghiaia.

Clark Stand. Si tratta di una curva a destra ad angolo acuto che deve essere affrontata in seconda in modo da poter effettuare la lieve curva a sinistra che segue subito dopo.

Waite Stand. Una combinazione di curve sinistra/destra da effettuarsi in terza.

Stewart Stand.Trovandosi in fondo al più lungo rettilineo del percorso, è facile frenare in ritardo e ritrovarsi nella corsia di emergenza. Preparatevi a dover scalare direttamente in prima.

Waite Stand. Non è necessario frenare prima di questa curva a destra. Lasciate andare l'acceleratore prima della curva per poi dare potenza durante la svolta.

Prost Stand.Tenete la destra prima di questa curva ad angolo retto a sinistra e scalate in prima o vi troverete in testacoda con una ruota nell'erba invece di raggiungere i box.

Brazil Interlagos

Vincitore del 1997: Villeneuve
Giro più veloce del 1997: Villeneuve 1: 16,004
Lunghezza: 2,687 miglia
Giri: 71

Anche se troverete diverse curve potenzialmente rischiose, dovete tenere una pressione aerodinamica molto bassa per ottenere un buon tempo nei rettilinei. Il sottosterzo rende difficile affrontare le curve, quindi tenetevi pronti a utilizzare i freni più del solito. Potreste essere tentati di utilizzare dischi dei freni da 26mm, ma potrebbero grippare e non sortire alcun effetto.



Descida do Sol. Si tratta di una curva a sinistra in discesa seguita da una curva a destra. Scalate in seconda e accelerate. E' conveniente tenersi sulla destra all'ingresso in curva, ma è comunque possibile superare all'interno della curva.

Curva do Sol. Questa ampia curva a sinistra non costituisce una minaccia e vi consente di raggiungere la massima velocità sul rettilineo.

Subida do Lago. La svolta è nascosta all'apice di una collina, quindi rallentate e scalate in seconda prima di accelerare nuovamente durante la curva.

Horseshoe. Una curva non particolarmente stretta ma molto lunga. Dovete scalare in seconda o in terza e restarvi giocando sul gas per poter poi accelerare di nuovo.

Pinheirinho. Portatevi a destra e svoltate quando arrivate sull'angolo. Accelerate attraverso il cordolo e prendete larga la curva a sinistra che vi si presenta.



Duck's Bill. Accelerate fino all'angolo, dopodiché frenate scalando in prima. Tenete la destra in modo da essere sulla giusta traiettoria per affrontare la curva a sinistra che segue.

Juncao. Anche questa stretta curva a destra va affrontata in prima. Prendetela larga e sfruttate il cordolo per guadagnare spazio sufficiente per accelerare su per la collina.

non dimenticate di visitare la zonaconsole p86

per i trucchi, consultate il servizio segreti p94









Argentina Buenos Aries

Vincitore 1997: Villeneuve
Giro più veloce del 1997: Villeneuve 1:24,473
Lunghezza: 2,640 miglia
Giri: 72





Ci sono molte possibilità di sorpasso in curva e dei bei rettilinei, quindi aumentate leggermente il grip anteriore e riducete i dischi dei freni a 26mm. Questi accorgimenti dovrebbero consentirvi curve più veloci e frenate più efficaci, ma non rallenteranno troppo la macchina nei rettilinei.

Curva Numero Uno. Scalate in seconda prima di questa stretta curva a destra e date potenza in uscita.

Confiteria. Può venire affrontata in seconda, ma è meglio affrontarla in prima . Controllate al massimo la vostra velocità per poi accelerare sul rettilineo.

Curva3 Si tratta di una lieve combinazione sinistra/destra da affrontare in terza. Utilizzando il cordolo in uscita della prima curva non dovrete controsterzare per effettuare la curva a destra.

Curva4. Affrontate questa curva a destra in terza. Controllate la velocità con il pedale del gas, poi superate all'interno quando raggiungete il rettilineo.

Ascari. una curva a destra particolarmente lunga e andrebbe presa larga e in terza. Se ci fosse traffico davanti a voi potrete tentare di frenare all'ultimo momento e superare all'interno.

Downhill. Questa ingannevole curva a sinistra resta nascosta fino all'ultimo. Frenate in anticipo e restate in seconda tenendo l'estrema destra. State pronti a svoltare a sinistra, poi accelerate per chiudere la curva.

Horquilla. Tenete la sinistra sul rettilineo e affrontate questa lieve curva a destra in seconda. Tenete la sinistra, ma fate attenzione alle macchine in interno curva.











San Marino Imola

Vincitore del 1997: Frentzen
Giro più veloce del 1997:Villeneuve 1:23,303
Lunghezza: 3,041 miglia
Giri:63

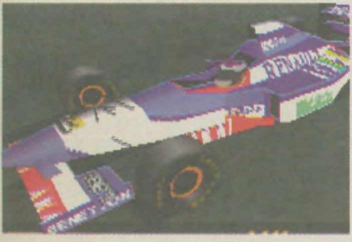
In questo percorso le curve vanno sacrificate per ottenere una buona velocità sul rettilineo. Dovrete allora ridurre pressione aerodinamica anteriore e posteriore e favorire il funzionamento del ripartitore di frenata dei freni posteriori per poter gestire alcune curve ardue.

Tamburello. Questa chicane sinistra/destra può essere affrontate in terza, ma tenetevi pronti a scalare in seconda per poterne uscire in sicurezza.

Villeneuve. Si tratta di un'altra curva sinistra/destra, meno impegnativa, quindi restate in terza.

Tosa. E'una curva a gomito a sinistra da affrontare in seconda per poter beneficiare del rettilineo successivo.

Piratella. Aggredite questa curva a sinistra in terza e accelerate. Tenete la sinistra per superare agevolmente la lieve curva che precede la prossima svolta. E' possibile affrontarla in quarta, ma è poi sicuro prepararsi alla seconda parte di questo set di curve scalando in terza prima di accelerare sulla salita della collina e di curvare a sinistra. **Variante Alfa**. Affrontate questa chicane in seconda per essere sicuri, oppure in terza se vi sentite fortunati. Diversamente vi ritroverete a correre nell'erba.



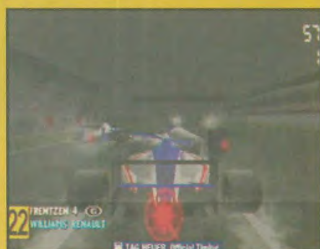


Rivazza. Questa coppia di curve a sinistra compare in fondo a un lungo rettilineo. Affrontate la prima in seconda, poi accelerate e salite in terza immettendovi sul rettilineo.

Variante Bassa. Onde evitare un sosta ai box fuori programma, scalate in seconda all'inizio di questa chicane, tenetevi vicini ad ambedue i cordoli e provate a mettere la terza: vi consentirà di acquisire velocità sufficiente per affrontare il rettilineo finale.



IN CASO DI PIOGGIA



Guidare in caso di pioggia modifica radicalmente la maneggevolezza e il tipo di risposta dell'auto ai comandi. Sentirete slittare la coda dell'auto in curva se affrontate le curve a velocità eccessiva, soprattutto all'inizio del maltempo, quando la pista non è omogeneamente bagnata. Nel momento in cui la coda dell'auto incomincia a slittare dovrete compensare sterzando nella direzione opposta, prestando attenzione a non sterzare in modo brusco per evitare di perdere il controllo e di trovarvi in testacoda. Inl caso di tempo variabile dovrete gestire anche la complicazione aggiuntiva del cambio delle gomme. Tenete conto del colore del cielo e degli spruzzi sollevati dalle altre auto per valutare se cambiare gomme o meno. Un pilota esperto dovrebbe essere in grado di mantenere per alcuni giri il controllo dell'auto con gomme lisce nonostante la pioggia, in modo da effettuare il cambio-gomme in occasione di una sosta ai box programmata. Tuttavia l'esperienza è sicuramente l'insegnante migliore, quindi entrate in pista con ogni condizione di tempo e gareggiate!



Per guidare in caso di pioggia è necessaria esperienza e innata bravura.

Monaco Monte Carlo

Vincitore del 1997: M.Shumacher
Giro più veloce del 1997: Frentzen 1:18,216
Lunghezza: 2.092 miglia
Giri: 78

Essendo la pista costeggiata da muri a entrambi i lati è vitale mantenere una buona traiettoria di gara lungo questo tortuoso percorso. Anche se le numerose curve richiedono un assetto alto della pressione aerodinamica, è meglio rischiare un cedimento dei freni e diminuire i dischi di questi ultimi a 24 mm per condurre bene le curve e guadagnare tempo sui rari rettilinei di Monte Carlo. È raccomandabile utilizzare delle sospensioni morbide per non doversi preoccupare del consumo delle gomme durante questo impegnativo percorso.

Virage de Saint Devote. Rallentate lungo l'ultimo rettilineo e scalate in prima per superare questa difficile curva a destra.

Virage Massenet. Rasentate il muro alla vostra destra e frenate subito prima della curva scalando in quarta. Scivolate sulla sinistra e avvicinatevi il più possibile al muro opposto prima di raddrizzarvi. Se desiderate affrontare la curva più lentamente ma in maggior sicurezza, effettuatela in terza.

Loews. Prima del Loews incontrerete una curva a destra da incubo da affrontarsi in prima, al termine della quale dovrete accelerare e spostarvi a sinistra in modo da giungere al Loews in seconda. Siate pronti a scalare nuovamente in prima e a giocare sul pedale del gas per gestire al meglio il Loews e le due curve a destra del Portier, prima di accelerare all'imbocco del Tunnel.

Nouvelle Chicane. Va affrontata in prima per evitare di trovarsi sulla pista di emergenza o di urtare le barriere che circondano questa ingannevole chicane. In ingresso tenete la destra, frenate e cercate di tenere le ruote sul cordolo.

Tabac. E' consigliabile mettere la terza prima di affrontare questa curva a sinistra, ma scalate in seconda e usate il pedale dell'acceleratore per controllare la velocità prima di dare potenza nel breve rettilineo che segue.

Swimming Pool. Si tratta di una curva, ridisegnata, prima a sinistra poi a destra, che risulta essere più facile che in precedenza. Sfiorate il muro di sinistra, toccate appena i freni e accelerate durante la svolta per acquistare velocità.

Racasse. L'unico modo per superare questo tornante destra/sinistra è affrontarlo in prima. Tenere la sinistra vi permetteràdi accelerare nella seconda curva.

Noghes. Prima della corsia dei box troverete una serie di curve strette. Scalate in prima e giocate col pedale del gas per effettuare la curva a sinistra e quella a destra, accelerate subito dopo l'ingresso dei box e ancora lungo il rettilineo di Partenza/Arrivo.



Arcade contro GrandPrix

Delle due modalitàdi gioco, l'Arcade mode è il più adatto ai novellini della F1. Concede più errori della modalità GP e inoltre il giocatore prima della gara deve scegliere solamente se utilizzare le marce manuali o automatiche. Derapare in curva, anche se non è usuale in Formula Uno, aiuta ad acquisire la conoscenza dei circuiti necessaria per effettuare un buon tempo e per guadagnarsi un posto sul podio.

La modalità Grand Prix può essere resa tanto impegnativa quanto desidera il giocatore. Per il novellino è consigliabile attenersi all'assetto dell'auto e alle impostazioni di gioco di default, così da imparare a manovrare bene le auto prima di affrontare il maltempo o di programmare le strategie di sosta ai box per il rifornimento di carburante o per il cambio delle gomme. Solo il pilota esperto dovrebbe azzardarsi a continuare una gara nonostante un guasto o la presenza delle bandiere.





La capacitàdi guidare l'auto in situazioni differenti o su diversi circuiti non garantisce un piazzamento entro i primi sei classificati. Ogni circuito richiede infatti un assetto dell'auto differente. I circuiti con lunghi rettilinei, come il circuito di Hockenheim, sono adatti all'utilizzo di una bassa pressione aerodinamica, al contrario a Monte Carlo è vantaggioso l'utilizzo di una pressione aerodinamica maggiore per poter condurre meglio le numerose curve. Regolare l'assetto della macchina nei minimi dettagli è indispensabile se si desidera essere competitivi ai livelli più alti. Ogni modifica darà dei vantaggi a spese di qualcos'altro: sperimentate i differenti assetti in modo da ottenere il massimo dalla vostra auto su ogni circuito. Potete adottare dei dischi dei freni di diametro inferiore per ottenere una frenata più rapida, ma in questo modo ne risentiranno le gomme e aumenterà il rischio di un cedimento dei freni. Usando delle sospensioni più morbide consumerete di meno le gomme, ma l'auto sarà meno sensibile ai comandi. E' importante utilizzare le modalità pratica per valutare le particolaritàdi ogni percorso e scoprire quale sia il setup migliore. Il pilota inesperto ricaverà un vantaggio dall'utilizzo delle modalità training, durante la quale effettueràun giro guidato dei circuiti. Un messaggio vocale avvisa il pilota in anticipo delle curve e fornisce la traiettoria di gara ideale da seguire durante l'allenamento. Le aree rosse vi indicheranno quando e quanto frenare, le aree grigie invece vi segnaleranno quando è sicuro accelerare a tavoletta. Seguendo queste guide dovreste essere certi di rimanere in pista. Buona gara!



Spagna Barcellona

Vincitore del 1997: Villeneuve
Giro più veloce del 1997: Villeneuve 1:16,525
Lunghezza: 2,931 miglia
Giri: 65

Questa pista non presenta curve impegnative e ha un lungo rettilineo di partenza/arrivo. Diminuite la pressione aerodinamica posteriore ed eliminate qualche millimetro dai dischi dei freni, così da poter infilare le vetture che prendono le curve larghe.

Elf. Dopo il rettilineo di partenza/arrivo, scalate in seconda per condurre questa curva ad angolo retto verso destra e accelerate in quella a sinistra. Tenete la traiettoria di gara e utilizzate l'acceleratore per mantenervi fuori dal prato nella curva a destra che segue.





Repsol. La curva a destra continua e può essere affrontata in terza se tenete la destra mantenendo i nervi saldi all'ingresso della curva a gomito Seat.
Wuth. Dovreste trovarvi in terza affrontando questa curva a sinistra. Stando aderenti al cordolo potrete accelerare in uscita e lungo la lieve curva a destra sopraggiungente.
Campsa. Togliete il piede dal pedale del gas prima di effettuare in velocitàquesta curva a destra.
La Caixa. Scalate in seconda e sterzate a sinistra durante questa lunga curva.
Banc de Sabadeu. E' peggio di quel che sembra. Dovete frenare per bene ed effettuare la prima curva a destra, poi accelerare nel breve rettilineo che segue. La seconda curva a destra può essere affrontata a piena velocità: state vicini al cordolo, poi spostatevi a sinistra e gettatevi a destra in modo da sfiorare il muro della corsia dei box.



Canada Montreal

Vincitore del 1996: Hill
Giro più veloce del 1996: Villeneuve 1:21,916
Lunghezza: 2,747 miglia
Giri: 69









Fondamentalmente questo percorso è costituito da due lunghi rettilinei e da due atroci sequenze di curve. Diminuite la pressione aerodinamica per poter trarre vantaggio dai due rettilinei, ma tenetevi pronti a rallentare per tempo o vi troverete presto nella ghiaia. La maggior parte della pista E' limitata da muri, quindi superare può essere rischioso e prendere una curva troppo larga può avere come conseguenza un pericoloso incidente.

Island Hairpin. A seguire una breve curva posta subito dopo il rettilineo di partenza/arrivo troverete una curva a sinistra abbastanza stretta che andrebbe affrontata in seconda, ma state pronti a scalare ancora per effettuare la curva ad angolo retto subito dopo.
Casino. Scalate in terza per evitare il prato in questa sequenza sinistra/destra.
Dogleg. La curva a destra andrebbe affrontata in seconda mentre potrete reinnestare la terza nella curva a sinistra. State attenti a non accelerare troppo in uscita o vi troverete contro le barriere.

Pits Hairpin. E' uno dei punti migliori della pista di Montreal per tentare il sorpasso. Allargatevi a sinistra e frenate bruscamente per svoltare a destra. Se sentite le ruote sul cordolo dovreste essere in grado di spostarvi all'interno e superare.
Pit Lane. Affrontate la prima curva tenendovi il più vicino possibile al muro di destra poi spostatevi a sinistra e utilizzate il cordolo per acquistare velocitàin questa mortale sequenza di curve.





Non perdete il prossimo numero per la seconda parte della nostra rassegna di F1!


Sparate a tutto ciò che si muove (quasi).

LYLAT WARS

Vi siete mai chiesti come mai terminando normalmente Lylat Wars non si incontri il vero Andross, bensì un suo "prestanome"? E come si farà mai a far saltare fuori il vero avversario? Ecco a voi tutte le risposte a questi annosi quesiti...


Il percorso più semplice è anche il più noioso...


Girate pagina per scoprire come sconfiggere Andross.


Che fare adesso? Scopritelo grazie alla nostra guida.


Imparare a controllare il vostro Airwing è fondamentale.


Ci siamo persi qualche segreto? Fatecelo sapere!

Le Missioni

La Squadra Wolf

Tenere in vita tutti i vostri colleghi è fondamentale per ottenere le medaglie, anche perché ognuno terrà lontano da voi un nemico. I suddetti commilitoni chiederanno aiuto solo ed esclusivamente quando avranno già subito dei danni, quindi controllate tutte le trasmissioni per anticipare qualsiasi soccorso. Trovateli in fretta e con molta probabilità riuscirete anche a devastare la nave che li sta inseguendo. Imparate quindi a interpretare i messaggi della Squadra Wolf: "You'll be seeing your father soon, Fox" significa che Wolf è dietro di voi, "Annoying bird! I am the great Leon!" significa che Leon sta per attaccare Falco, "I'll do you fast, Peppy, old pal" indica che Pigma è dietro a Peppy e "Stick to the pond, froggie" vuol dire che Andrew è sulla scia di Slippy.


Se vi oltrepassano, usate la virata stretta per riprenderli.

Con un nemico in coda, effettuate un avvitamento per evitare i colpi fino a che non potrete effettuare un giro a 360° (basso, sinistra+C). Prima ancora che il loop sia finito, potrete avvitarvi nella direzione presa dall'inseguitore per colpirlo sul fianco con una serie di colpi. Se scompare in cima allo schermo potrete colpirlo lo stesso sparando in alto. Altrimenti, continuate a volare in cerchio fino a che non ve lo ritroverete nel mirino. Continuare a virare stretti è la chiave che vi potrerà alla vittoria. Con un po' di pratica poi vi accorgerete che i membri della squadra appaiono sempre negli stessi posti - e sono sempre in gruppo, il che significa che sono un ottimo bersaglio.

Veicoli Aggiuntivi

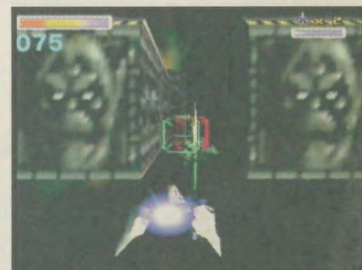
Benché possa sembrare semplice, ottenere le medaglie in tutti e 15 i quadri è una sfida che vi potrerà via parecchio tempo. La ricompensa però è abbastanza interessante...

- Con quindici medaglie attiverete la modalità Expert, grazie alla quale potrete rigiocare tutto a un livello molto più difficile. Otterrete anche l'accesso al test sonoro.
- Ottenendo una medaglia nel percorso Difficile per Venom e potrete usare i carri LandMaster nella modalità testa-a-testa.
- Ottenendo la stessa medaglia nella versione Expert potrete combattere con i membri del teama piedi!
- Terminando la versione Expert potrete osservare due nuove schermate nella sequenza finale.

Percorso Intermedio

Settore Y

Medaglia: 150 bersagli
Per raggiungere il percordo difficile per Aquas dovrete totalizzare almeno 100 punti. Sfruttate le Nova Bomb quando i caccia blu escono dalle navi, visto che questa operazione può procurare parecchi punti. Non lasciatevi trattenere troppo dai robottoni, dato che vi possono distrarre da gruppi di astronavi molto più interessanti. A un certo punto potrete volare sopra o sotto la sezione centrale di una nave. Se volete l'anello d'oro dovrete eliminare tutti i caccia nel percorso inferiore.


Gli scudi-samurai sono più pericolosi di quel che sembra.


Saranno anche degli animali, ma sono i nostri animali!


Se non si vede nulla, regolate il contrasto della TV.



Shogun e Shogun Warlord

I primi due robottoni offiranno poca resistenza, e dovreste essere in grado di eliminarli con una raffica di laser



E' facile colpire i compagni per sbaglio. Usate la mappa!

potenziato. Il terzo è più agile e dovrete limitare il danno inflitto ai vostri compagni distruggendolo prima che torni alla nave. Se si trova dietro di voi non provate avvitamenti, se è dietro di voi limitatevi ad allontanarvi e a tornare indietro a cannoni spianati.

Katina

Medaglia: 150 Bersagli
Le collisioni rappresenteranno la minaccia maggiore, quindi seguite il flusso in senso antiorario e usate i colpi a ricerca per fare un po' di punti ai danni degli avversari. Se rimanete vicini al centro è un



Vola, Fox McCloud, vola più veloce della luce!



Colpite quel cono per evitare la distruzione totale.

po' come un tiro al bersaglio: peccato che Bill si arrabbi un po' quando comincia a perdere piloti.

Saucerer

Con l'arrivo dell'astronave verranno lanciati sciami su sciami di caccia. Distruggete tutti i portelli nella parte inferiore con dei passaggi lenti tranne uno, in maniera tale da avere sempre dei bersagli in volo. Continuate così fino agli ultimi 20 secondi, quando un attacco concentrato sul cono centrale farà saltare



Le Nova Bomb vanno fatte esplodere manualmente.

tutto quanto.

Solar

Medaglia: 100 Bersagli
A causa del danno costante inflitto dal calore, questo quadro va bilanciato tra quello che volete colpire (per fare punti) e quello che dovete colpire (le rocce, una volta distrutte rilasciano gli



Tenete duro! Non potete mollare proprio adesso...

anelli d'argento). Ci sono alcuni punti dai quali emergono alcuni draghi dalla lava: se riuscite ad anticiparli, una Nova Bomb



Capirete di avergli fatto male quando lampeggerà

può risparmiarvi parecchi problemi e permettervi allo stesso tempo di accumulare parecchi punti, lasciando comunque bersagli per dei colpi a ricerca.

Vulcan

Un braccio si muove in verticale, l'altro in orizzontale, il che significa che è semplicemente questione di gusti decidere quale distruggere per primo. Potrete recuperare energia sparando alle rocce incandescenti che l'individuo vi sparerà contro. Quando Vulcan genera un'onda di lava verso di voi, rimanete il alto e usate il turbo per evitarla del tutto. Una volta distrutte le braccia, sparate alla testa





Colpite i massi, usate i proiettili a ricerca per le astronavi e raggiungete in fretta l'inseguitore di Falco dopo il ponte.

con il laser e sarà tutto finito.

Macbeth

Medaglia: 150 Bersagli
L'inseguimento del treno sul LandMaster è una delle sfide più appassionanti. Benché ci siano un sacco di nemici in aria, il vostro primo obbiettivo sarà il treno con i suoi numerosi vagoni. Distruggete quelli in coda e fate rovesciare i macigni per poterli colpire successivamente e ottenere altri punti. Potete colpire anche le torrette, ma così facendo perderete i macigni che valgono di più. Per raggiungere il percorso difficile per Macbeth dovrete colpire gli otto interruttori a fianco dei binari (destra, destra, destra, sinistra, sinistra, destra, destra, sinistra, alcuni sono dietro a delle barriere da distruggere). Una volta colpiti passeranno da rossi a verdi. Se siete arrivati qui da Zoness, Katt apparirà per darvi una mano con gli interruttori 4 e 5. Attivati gli interruttori, cercate un set di luci verdi: se anche una



Macbeth

Se mancate un interruttore o decidete di attaccare da voi il simil-aquilone, ecco dei consigli:

- La barriera di lance non vale nulla, il che significa che dovrete semplicemente creare un passaggio.
- Usate l'avvitamento per evitare l'aquilone quando va in picchiata.
- Le temibili mine laser possono essere fatte saltare o le potete evitare con il turbo (Z+R).
- Quando il fondo del treno si apre, dirigete lì tutti i vostri colpi per massimizzare il danno inflitto.



Percorso Difficile

sola di queste è rossa, avete sbagliato qualcosa. Colpite le luci per far apparire una leva, colpite anche quella per "dirottare" il treno su un binario morto. Segue una gigantesca esplosione e un bonus di 50 punti.

Aquas

Medaglia: 150 Bersagli
Il Blue Marine dispone di torpedini illimitate che fungono anche da illuminazione. In pratica non dovete smettere mai di sparare, ma fate attenzione alla strumentazione dato che l'inquadramento automatico dei bersagli rivelerà spesso i nemici nascosti nell'ombra. Le conchiglie giganti nascondono spesso dei bonus di vario genere, e se riuscirete a distruggere tutte le colonne otterrete un anello d'oro. A causa della massa di creature indistinte, il trucco per ottenere questa medaglia è potenziare le armi, frenare il più possibile e muoversi sparando come pazzi. Fortunatamente in questo quadro non dovrete salvare nessun commilitone.



Chissà che nasconde quella gigantesca conchiglia?



Sparare troppe torpedini abbassa il vostro punteggio...

Bacoon

I boss-conchiglia è un'inezia. Eliminate prima le patelle sualla sua testa per un bonus di 3 punti a botta, quindi concentratevi sui molluschi verticali che tengono chiuso il guscio. Quando cominciano a lampeggiare, una torpedine le segherà in due. Se rimanete calmi e continuate a colpire l'occhio centrale con tutto quello che avete, non dovreste subire troppi danni dai missili che vi arriveranno addosso.



Non si vede un accidente! Chi ha spento la luce?



E questo che cos'è?

Zoness

Medaglia: 250 Bersagli
Per rimanere sul percorso difficile per Venom dovrete distruggere tutti i riflettori che illuminano il cielo. Quando questi sono gialli valgono doppio, ma se i fasci dovessero diventare arancioni vorrà dire che siete stati scoperti. Fortunatamente, Katt apparirà per darvi una mano. A un certo punto dovrete colpire un riflettore dietro a una barriera. Sparate alla ruota a lato della stessa per farla ritirare.
i colpi a ricerca qui raddoppieranno il vostro punteggio, dato che la maggior parte degli avversari appaiono in gruppo, ma potrete comunque spazzare tutto con le Nova Bomb, visto che molto presto potrete farne di nuovo il pieno.



Quei pesci vogliono un paio di torpedini ravvicinate oltre che qualche laserata, ma vanno eliminati a tutti i costi.

Sarumarine

Sparate ai barili per ottenere gli anelli d'argento e alle palle di cannone per le Nova Bomb. Potrà sembrare troppa la generosità, ma sappiate che questo nemico può essere distrutto solo con un colpo diretto o con una detonazione ravvicinata di una bomba nei punti deboli.

- Gli scarichi si possono eliminare con 2 o 3 bombe quando sono alzati.
- Se colpite il periscopio con una bomba la palla da demolizioni non colpirà più quando il boss è sommerso.
- Colpite le aperture laterali.
- Quando appare la gru come bersaglio, sparate 4 o 5 bombe.
- Entrate nella fessura laterale rimasta e fate pulizia con i laser.



Uno degli avversari più ostici di tutto il gioco.



Tutti i missili arrivano da questa angolazione. Occhio.



Dopo aver attraccato alla nave avrete tutta l'energia.

Settore Z

Medaglia: 100 Bersagli
Sopravvivere a questo livello non è difficile, ma prendere la medaglia è un massacro.
Ci sono sei missili in viaggio per la Great Fox, e appaiono in tre gruppi (uno, due e tre missili).
Questi missili cercano sempre di colpire il lato sinistro, quindi potrete usare la nave per orientarvi e stare in guardia quando non dovete seguire i vostri compagni.
Loro, in cambio, vi daranno una mano con i missili (insieme a Katt, se arrivate da Zoness), ma è qui che cominciano i problemi. Per avere i punti infatti dovrete abbattere voi stessi tutti quanti i missili.
Dopo averli incrociati, potrete girarvi rapidamente e usare i freni per portarvi alle loro spalle.
Se avete poca energia, potete provare a volare nell'hangar posteriore della Great Fox, il che però vi porta via parecchio tempo in un quadro dove i secondi sono la risorsa più preziosa.

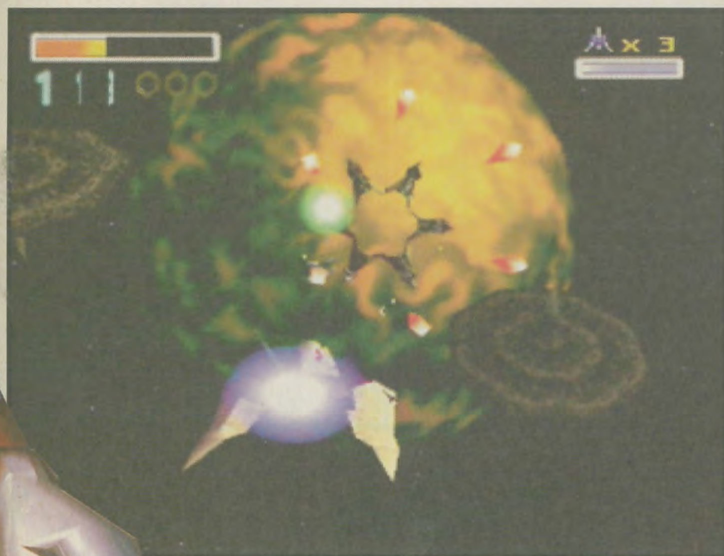
Area 6

Medaglia: 300 Bersagli



Non perdete tempo a evitare quegli affari uncinati.





Se perdete qui il vostro Hyper Laser fate prima a ricominciare da capo.

I satelliti che sembrano delle trottole valgono un bonus di 3 punti, ma vanno colpiti molto pesantemente. Per questa ragione, frenate spesso e procuratevi a tutti i costi i potenziamenti delle armi se non avete l'Hyper Laser. Come trucco potreste provare a superare i 150 punti prima del checkpoint, per poi morire deliberatamente e rifornirvi così di Nova Bomb. Persino le ondate di missili valgono punti, quindi cercate di colpirli tutti.

Gorgon

Quando si apre, colpite tutti i globi d'energia rotanti. Si chiuderà di nuovo, permettendovi di eliminare le braccia. Ripetete il procedimento. Appena si smaterializzerà, partirà una salva di missili, dopodiché lancerà un'ondata di astronavi. L'ultima arma è un raggio d'energia di notevole durata, che va evitato volando negli angoli in alto. Quando eliminerete definitivamente i globi d'energia, colpite il disco centrale.

Venom

Medaglia: 200 Bersagli
Il vostro primo compito sarà disfarvi della squadra Wolf. Le loro navi sono ora alla



Tanto per ridere, lanciategli una bomba in bocca.

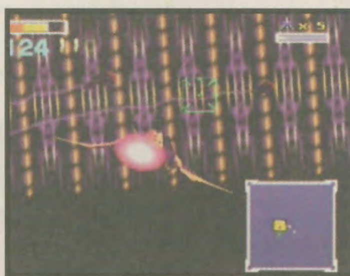
pari con la vostra, e quindi sono capaci di effettuare loop, avvitamenti e manovre assortite per evitare i colpi. Le tecniche utilizzate in precedenza non sono più efficaci, quindi leggetevi la nostra strategia e imparatevela bene. Ora, avrete senza dubbio visto i requisiti per la medaglia e vi sarete senza dubbio sentiti male. Tutto sta nell'eliminare l'intera squadra di persona e in meno di 3 minuti. In questo modo ognuno di loro varrà 50 punti invece dei soliti 30 o 10. Inoltre, le navi del team Wolf una volta abbattute lasceranno dietro di loro energia extra per ricaricarvi.

Andross

Sulla strada verso la "tana" di Andross, cercate di imboccare prima il bivio a sinistra e poi sempre quelli a destra. In



Ammettiamolo, non è esattamente bellissimo...



E non vuole cedere! Cosa ci lancerà addosso, ora?

questo modo potrete recuperare due potenziamenti per l'arma, che rendono il lavoro decisamente più facile.
La sua prima forma può essere combattuta come fosse il finto Andross, e cioè sparandogli negli occhi per far apparire i punti deboli sulle mani. Se comincia a risucchiarvi, sparategli una bomba in bocca e osservate la sua faccia. Il vero Andross invece prenderà poi le sembianze di un cervello, con degli occhi che si estenderanno e vi inseguiranno tentando di centrarvi. Le parti più dannose sono quelle irradiate d'energia, ma se selezionerete la visuale lontana dovreste farcela a evitarle tutte quante. Lasciate che gli occhi vi inseguano, dopodiché effettuate un loop o degli avvitamenti per poterli colpire - ognuno di loro vale 5 punti.
A questo punto verrete inseguiti dal



Non sarà troppa l'energia? Meno male che è la fine...

cervello vero e proprio. Ci sono diversi trucchi che potrete provare, ma quello che funziona ogni volta è il seguente: quando il cervello si teletrasporta, lasciate che riappaia vicino alla vostra astronave. Aspettate che Andross sia esattamente alle vostre spalle, dopodiché virate e avvitatevi continuamente. Il vostro Airwing ha un raggio di virata molto più stretto di Andross, quindi prima o poi dovreste potervi ritrovare esattamente davanti ai suoi lobi posteriori. Tutto quel che serve a questo punto è un po' di sano fuoco a volontà, e se avete ancora il laser potenziato non ci sarà bisogno nemmeno di un secondo passaggio.

Fuori di qui, presto!

Non pensiate nemmeno minimamente di guardarvi la sequenza finale in pace. La base Venom sta cascando a pezzi, e questa volta dovrete battervela con il controllo manuale. Ba cosa succede? A un certo punto, un personaggio misterioso (scopritelo voi stessi) vi giuderà fino all'uscita. Il problema è che è abbastanza di fretta, e che scegllie una strada differente ogni volta. Utilizzate i turbo per tenere una buona velocità media, tagliate le curve con la virata stretta e non perdete mai di vista la vostra guida. Adesso sì che potete gustarvi la sequenza in santa pace...



Un Hyper Laser potenziato vale più di mille Nova Bomb quando dovrete combattere con il vero Andross.

Cari mortali, la mia infinita saggezza è a vostra disposizione. Io vedo, sento, conosco e risolvo, tutto per semplice autocompiacimento. Ma bando alle ciance e illuminatevi della mia



The Lost World
Tenka
Machine Hunter
Formula One
King Of Fighters '95
Last Bronx
Resident Evil
Multi Racing Championship
MK Trilogy
WipEout 2097

zonaconsole

PLAYSTATION



THE LOST WORLD

Caro GamesMaster

The Lost World per PlayStation mi sta facendo diventare pazzo. Esiste qualche cheat per questo piccolo gioiello che mi tiri fuori dai guai?

Alessandro Pelone, Roma

Certo che esiste, Alessandro. Liberati da qualsiasi incertezza e grazie a queste password, che ti riusciranno sicuramente a tirare fuori dai pasticci, riuscirai a fare meglio colpo sulle esponenti del gentil sesso! Ora potrai giocare con tutti i dinosauri senza doverli scoprire attraverso il gioco.

Per giocare con un Hunter inserite: ● ✕ ● △ ✕ ● ● △ ● ✕ ● ✕

Per giocare con gli Umani: △ ✕ △ ✕ ● ✕ ● △ △ ● ● ✕

Per giocare con un Raptor: ● ✕ ● △ ✕ ● ● △ ✕ ● ● ✕

Per giocare con un T-Rex: △ ● ● ● ✕ △ △ ● ● △

Per iniziare con 59 vite: △ ✕ ● △ ● ✕ ● ● ● △



TENKA

Caro GamesMaster

Avresti per caso qualche cheat per Tenka di Psygnosis? Lo ritengo uno dei più bei cloni di Doom che io abbia mai giocato. Rispondimi, grande saggio.

Giovanni Pietrucci, Novara

Mi dispiace che i miei impegni (mercoledì: ammira il cielo col telescopio, giovedì: gioca a Mario Kart, ecc. ecc.) mi impediscano di rispondere personalmente alle tue lettere. Ma eccoti un bel po' di codici per questo shooter di Psygnosis. Per avere tutte le armi, metti in pausa e tieni premuto L1. Ora premi r, R1, r, e, R1, q, e, e rilascia L1. Per saltare di livello, metti in pausa e tieni premuto L2. Poi inserisci q, q, e, r, R1, e, r, q e rilascia L2.



MACHINE HUNTER

Caro GamesMaster

Potresti aiutarmi con Machine Hunter? Ti sarò grato per qualsiasi cheat o consiglio. Grazie.

Vincenzo Alonzo, Catanzaro

Inserisci le seguenti password per rendere più semplice questo insidioso gioco d'azione una volta per tutte. Per avere continue infiniti scrivi URANUS. Per i Demo Droids inserisci DEMODROIDS e infine con la password GRIMREAPER potrai uccidere con un solo colpo. Ma inutile perdersi in chiacchiere, vai a inserirle!

FORMULA ONE

Caro GamesMaster

Potresti aiutarmi con F1 di Psygnosis? Vorrei dare un'occhiata a tutti i percorsi e a tutte le macchine prima di abbandonarlo per il seguito.

Alessandro Volante, Genova

Nessun problema, Alessandro. Entra nella schermata di gara, qualifica, pratica e tieni premuto Select. Poi inserisci le seguenti combinazioni: i, t, r, u, t, e ed r per far diventare tutte le macchine delle buggy. y, t, q, r, i, t, e, ed r ti porterà nella modalità moto. e, q, t, i, i, q, w, darà il via al Lava-mode. Per finire, u, q, q, r, r, q, t e i ti fornirà un nuovo fiammante tracciato a forma di monoposto. Dovrai iniziare una gara e abbandonarla per attivarlo. Ora divertiti, ma sta attento alle condizioni metereologiche.



FINAL FANTASY 7

Caro Gaames Master

So che qui da noi non è ancora uscito, ma che ne diresti di qualche trucco per aiutare coloro che hanno messo le mani sulla versione americana di FFVII?

Daniele Balestrieri, Milano

La prima di molte richieste per lo splendido Final



Fantasy 7 che dovrò esaudire. Per mettere le mani su un mucchio di soldi prova questo. Cammina nel deserto fuori dal Golden Saucer: apparirà un piccolo cactus e lo dovrai sconfiggere. Non potrai batterlo con le armi, ma con i Chocoboco o i Mog, e se riuscirai a ucciderlo sarai ricompensato con 10.000 gil. Non male. Inoltre, quando Chocoboco inizia a correre tieni premuti i tasti laterali per aumentare la velocità.





RAY STORM



Caro Game Master

Sei tu riuscito, o grande e mitico GamesMaster, a racimolare qualche trucco per il grande Raystorm?

Paolo Robuffo Giordano, Roma

Certo, Paolo. E mi congratulo per le tue buone maniere, allora non è vero ciò che dicono riguardo alle nuove generazioni, che comunque non mostrano abbastanza interesse per gli studi di xilofono, per i miei gusti. Ecco un piccolo ma semplice cheat che porta i tuoi crediti fino a 9. Molto semplicemente, premi il tasto Select finché non hai i crediti che vuoi, e poi inizia a giocare. Se solo fossero tutti così semplici.

SATURN

KING OF FIGHTERS '95

Caro Game Master

Ho qualche possibilità di avere qualche cheat per il mitico King Of Fighters '95 della SNK? Sarà anche vecchio di due anni ma è ancora splendido. Aiutami GM.

Marco Ciuppini, Milano



Ah, già, King Of Fighters '95, davvero un bel gioco da quello che mi ricordo. Gore a tutto spiano con questo cheat. Per avere schizzi di sangue e animazioni dei personaggi doloranti, mentre il demo è in azione premi X+B sul controller 1 e Y+A sul controller 2 nello stesso momento, poi premi start. Per giocare con i boss, invece, scegli Team Edit alla scelta di selezione del personaggio. Tieni quindi premuto Start e premi Su+Y, Destra+A, Sinistra+X, Giù+B.

LAST BRONX

Caro Game Master

Mi affido ai tuoi poteri paranormali per avere qualche informazione sui trucchi per Last Bronx per il Saturn.

Riccardo Battaglia, Vicenza



lHo un bel po' di combinazioni di tasti da far inserire a tutti i giovani del Bronx là fuori. Prova questi. Per vincere in un modo divertente inserisci questa sequenza: Giù, Giù-Avanti, Avanti e il pulsante laterale destro. Per "posare" dopo la vittoria invece: tieni premuto Pugno, Calcio o Parata dopo aver messo al tappeto un avversario. Puoi anche saltare fuori dal ring sai? Scala la recinzione facendo un salto all'indietro dando le spalle alla parete e poi premi A, B, C e il pulsante laterale destro. Eccone inoltre uno che mi è piaciuto particolarmente. Per combattere contro la versione metallica del tuo personaggio, gioca in modalità Arcade e finiscila nel più breve tempo possibile. Infine, per ascoltare un messaggio nascosto, prova a sentire la traccia tre su un normale CD audio.

RESIDENT EVIL

Caro Game Master

Sono totalmente bloccato a Resident Evil. Dimmi in poche parole dove trovo i vessilli da attaccare sul lato della fontana. Mi sta facendo impazzire!

Dario Fortis, Firenze



Ah ah! Una generazione di possessori di Saturn è stata stregata dallo stesso problema che ha tenuto i compatrioti della Playstation sulle spine per quasi un anno. Tutto ciò che devi fare è esaminare i due "DOOM Books" che probabilmente avrai già trovato. Premi X quando le pagine sono visibili e troverai i vessilli. Inseriscili nella fontana e preparati ad affrontare l'ultima parte del gioco



RAYMAN

Caro Game Master

Mi stavo chiedendo se i tuoi poteri supremi erano riusciti a trovare qualcosa per il vecchio Rayman sul Saturn? Che ne dici?

Giovanni Lenone, Latina

Caro Giovanni, prova questi cheat per avere 20 vite e continue aggiuntivi.Per le vite, metti in pausa il gioco, premi A poi rilascia entrambi i pulsanti e premi Destra e B. Rilasciali nuovamente e premi diagonale in basso a sinistra e R. Infine, rilascia e premi Y, C e Z. Per avere più continue, premi Su, Giù, Destra, Sinistra allo schermo di continue quando sei arrivato all'ultimo.

BLAZING DRAGONS

Caro Game Master

Che ne diresti di aiutarmi con Blazing Dragons per Saturn? Cosa dovrei fare a Castle Grim? Ti sarò eternamente grato per qualsiasi aiuto riuscirai a darmi. So che sei già abbastanza occupato, ma per favore aiutami!

Giuseppe Coletta, Roma

E così sei bloccato, eh? Inginocchiati e prega per i consigli che ti dispenserò!

A Castle Grim, suona il campanello e quando la guardia risponde digli di avere un pacco per Sir George. Poi metti le prugne nei comics, lega il pacchetto con lo striscione Tartan e dai il tutto alla guardia. Ora riuscirai a prendere l'anguilla elettrica dal fossato con le pinze per insalata. Spero riuscirai nel tuo intento.

ALIEN TRILOGY

Caro Game Master

Aiutaci, vecchio maestro. Io e la mia ragazza stiamo cercando qualche modo di vivacizzare le nostre sessioni ad Alien Trilogy. Sappiamo che tu sei l'unico che ci può aiutare in questo campo, ed è per questo che siamo venuti da te, umili nella nostra mancanza di conoscenza ludica. Perciò, ti prego, aiutaci.

CCarlo Giunti, Gorizia

Umile è chi agisce umilmente, come soleva dire mia madre. I giochi sono come scatole di cioccolatini, era un'altra perla di saggezza che dispensava dopo qualche gin. Tuffatevi dunque in questi appetitosi cheat.

Per disporre di tutte le armi, digitate questo codice alla schermata di inserimento delle password: F1SH1NGFORGVNS. Oppure, se cercate munizioni illimitate, provate questo: F1LLMYPOCK1TS. Per selezionare il livello dal quale partire, il codice è: FLYTO seguito dal numero del livello. Per esempio, FLYTO8 vi spedisce all'ottavo livello. E adesso, miei umili amici, chi vi fermerà

N64



MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Caro GamesMaster
Ho giocato la versione americana di Multi Racing Championship: ci sono cheat per questa versione? Voglio guidare tutte le macchine bonus!
Massimo Melina, Reggio Calabria
Per guidare le macchine bonus senza dovertele sudare nel gioco, vai nella sezione VS e muoviti lungo le porte dei garage chiusi nello schermo di selezione della macchina. Premi B finchè non appare il messaggio "Selected". Se vuoi usare la macchina nella modalità "Match race" e "Championship", dovrai andare nuovamente nella modalità VS. Scegli la macchina bonus e premi B molte volte, poi torna nello schermo di partenza e accedi alla modalità che preferisci. Ora dovresti poterla utilizzare. Ecco infine una bella scorciatoia nel tracciato "Downtown": a circa tre quarti del percorso, dopo la cascata, arriverai a una larga curva vicino a un'altra. Posizionati sulla destra del tracciato dove vedrai un albero vicino a un segnale di senso unico. Dirigiti vero l'albero e troverai un passaggio nella recinzione: passaci attraverso e arriverai alla cascata.

MK TRILOGY

Caro GamesMaster
Mi servono suggerimenti per MK Trilogy su N64. Mortal Kombat è meraviglioso anche così, ma con una bella lista di cheat dovrebbe essere molto più divertente. Puoi aiutarmi?
Enrico Masi, indirizzo mancante
Ti capisco Enrico, non hai tutti i torti. Leggi questi cheat attentamente e vedrai che il tuo divertimento salirà alle stelle!
Prova a invertire le Babality! Per farlo tieni premuti Pugno Forte, Pugno Debole, Calcio Forte e Calcio Debole poco prima di cambiare avversario. Il tuo nemico tornerà alla grandezza normale e esploderà. Ah, è fra quelle cose che mi fanno alzare bene la mattina. Per disporre dei personaggi segreti inserisci invece questi codici:
Smoke Umano
Giocatore 1: tieni premuto a Sinistra, PF, CF, Parata, Corsa
Giocatore 2: tieni premuto a Destra, PF, CF, Parata, Corsa
Montaro: tieni premuto Indietro, CF, CD prima del livello "Desert"
Shao Kahn: tieni premuto Indietro, PF, PD prima del livello "Rooftop"
Per finire, ti piacerebbe una partita a Galaga? Gioca 100 partite con 2 giocatori di seguito. Per giocare a Pong, disputane 50. Per giocare a Space Invaders, allo schermo del fossato guarda se passa una silhouette sulla luna. Appena la vedi, premi il grilletto Z.

Bhe, ora sono davvero stanco, mi farò un bel sonnellino prima di portare a cena Mrs GamesMaster. E mi raccomando mandatemi i vostri cheat!

PC





EXTREME ASSAULT

Caro GamesMaster
!Ho assolutamente bisogno del tuo aiuto con Extreme Assault della Blue Byte. Anche il minimo suggerimento sarà ben gradito. Non ho nulla da offrirti tranne la mia più completa gratitudine, ma visto che hai cheat per qualsiasi cosa, spero li avrai anche per questo, vero?
Daniele Schina, Ciampino
Che i piccoli consigli siano dannati, ecco una bella lista di cheat. Io dispenso la mia vastissima conoscenza gratis, come probabilmente saprai, quindi non mi devi nulla. Scrivi "levelx " nel menu proncipale, lasciando uno spazio dopo la x. Inserisci poi queste combinazioni mentre giochi per avere l'effetto desiderato.
Alt+1 : Dona munizioni
Alt+2 : Migliora l'arma
Alt+3 : Aumenta l'energia
Alt+4 : Dona l'invulnerabilità
Alt+6 : Finisce la missione
Alt+7 : Disattiva i nemici
Alt+8 : Attiva la modalità elicottero
Alt+9 : Attiva la modalità carro armato

WIPEOUT 2097

Caro GamesMaster
Ho una domanda da farti. Hai qualche cheat per WipeOut 2097 su PC?Ti sarò grato in eterno per qualsiasi aiuto
Stefano Cotogni, Greccio
Ma certo, caro Stefano. Lasciati trasportare dalla musica e divertiti con questa serie di astronavi incredibili. Scrivi RUSH nello schermo dei titoli per provarle. Digitando le seguenti parole nel menu principale potrai anche: gareggiare nel velocissimo team Piranha (XTEAM), correre nel team Phantom (XCLASS) e avere accesso a tutti i tracciati (XTRACK). Per una comoda lista di cheat, metti in pausa e scrivi PSYMEGA per avere armi infinite, PSYPROTECT per energia infinita, PSYTICKER per tempo illimitato e PSYRAPID per la mitragliatrice. Dove saremmo senza la nostra cara mitraglietta, eh?



zonaconsole

Siete bloccati nel vostro gioco nuovo di zecca, e vi vergognate di chiedere aiuto ai vostri amici? Bene, non deprimetevi troppo. Scrivetemi e cercherò di esaudire le vostre richieste.

Scrivete a:
AIUTO!
GamesMaster
zonaconsole
c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

SCHEDA DI AIUTO
Se volete, potete mandarci i vostri trucchi e le vostre soluzioni che vorreste vedere pubblicati sulle nostre pagine. Per mandarceli potete compilare la scheda sottostante oppure una simile indicando:

Nome della Piattaforma (PSX, PC, Saturn, ecc.)

....

Nome del Gioco (Hexen 2, G-Police, Extreme-G, ecc.)

....

Trucco:

....

Adoro gli uomini con i segreti

servizio segreti

PC · PlayStation · Saturn · SNES · MD · N64

Cari lettori, lasciate che vi presentiamo il nostro migliore "agente segreti", Games Bond... Il suo compito è quello di raccogliere tutti i segreti più reconditi di tutti i giochi sulla Terra, e ogni mese inviarci un rapporto da una delle località in cui si è rifugiato riguardo a tutti i trucchi e a tutti i segreti raccolti. Questo mese Games ha raccolto per noi un mare di informazioni che sottoponiamo alla vostra attenzione. Questo messaggio si autodistruggerà entro sette secondi...

THEME PARK
Mentre state giocando tenete premuti contemporaneamente A, B e C fino a quando non udrete un effetto sonoro. Se avete eseguito correttamente questa operazione dovrebbero esser diventate disponibili le attrazioni più avanzate e tutti gli altri extra.

DOOM
Invulnerabilità: ↓, L2, □, R1, →,L1, ←, ○
Tutte le armi e relative munizioni:
✕, △ , L1, ↑, ↓, R2, ←, ←
Selezione del livello:
→, ←, R2, R1, △, L1, ○, ○
Mappe e oggetti:
△, △, L1, R2, L2, R2, R1, ○
Vista a raggi-X:
L1, R2, L2, R1, →, △, ✕, →

RIDGE RACER REVOLUTION
1) Nella schermata dei titoli, tenendo premuto L1 e R11 potrete muovere il riflettore con i tasti direzionali.
2) Date la pausa quando state utilizzando la visuale interna, dopodiché premete insieme L1, R1 e il triangolo per attivare e disattivare lo specchietto retrovisore.
3) Date la pausa quando state utilizzando la visuale esterna, dopodiché utilizzate i tasti L1 e triangolo per spostare la telecamera indietro e R1 e triangolo per spostarla in avanti.

ROAD RASH 2
Nella schermata dei titoli con le due moto, tenete premuto C, A e Start e muovete a destra e a sinistra fino a che non sentirete una voce esclamare "yeah". A questo punto avete ottenuto una moto della classe Nitro con una velocità di punta pari a 200 miglia orarie che diventa di 225 miglia quando utilizzate il turbo.

DOOM
Nel menu principale i tasti L,L,L,R,R,L,L,R,R,R,L,R

MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS
Codici per i livelli:
2. 3847
3. 5113
4. 3904
5. 1970
6. 8624
7. 2596

SPANKY'S QUEST
Codici per i livelli:
2-1. 732
3-1. 354
4-1. 116
5-1. 988
6-1. 470

DOOM
Battete i seguenti codici per attivare alcuni trucchi:
Invulnerabilità – I,D,D,Q,D
Tutte le armi e le munizioni – I,D,K,F,A
Camminare attraverso i muri – I,D,C,L,I,P
Accedi a un altro livello – I,D,C,L,E,V (seguito dal numero del livello che volete visitare)
Mappa di tutto il livello – I,D,D,T (inseritelo di nuovo per ottenere la posizione di tutti i mostri e gli oggetti)
Illuminare una stanza buia – IDBEHOLD

VIRTUA FIGHTER
Utilizzare Dural:
Nella schermata di selezione dei personaggi premete giù, su, destra dopodiché premete sinistra e A contempraneamente.
Schermata delle opzioni extra:
Nella schermata dei titoli premete su 12 volte, selezionate le opzioni e quindi uscite dal menu. A questo punto premete giù e start - se avete eseguito il tutto nella maniera corretta dovrebbe essere apparso il menu delle opzioni aggiuntivo.

COMMAND AND CONQUER
Date la pausa e immettete questi codici:
Cannone a ioni istantaneo – →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✕, □, △
Air Strike istantaneo: gli stessi pulsanti della sequenza precedente, ma al posto del △ finale, premete ○.
Cinquemila dollari: →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←
Rivela tutta la mappa – ○, ○, ○, ↑, ○, □, R1, ○, ○, ○

LONE SOLDIER
Date la pausa e inserite questi codici:
Invulnerabilità – ↑, ←, ○, △, ↑, ←
Salta il livello – ↓, →, ○, △, ↓, →
Tutte le armi e le munizioni – →, ↓, ○, △, ↑, →

CRASH BANDICOOT
Per ottenere l'accesso a un qualsiasi livello, un punteggio di 100%, le due chiavi e tutte le gemme andate nella schermata delle password e battete questo codice:
△, △, △, △, ✕, □, △, △, △, △, □, ✕, △, ○, △, △, △, ○, □, △, ✕, ✕, ✕, ✕
(nota: inserendo il codice, noterete che avrete a disposizione una sola linea. Non disperate, perché non appena avrete premuto i primi due tasti apparirà una seconda riga)

VIRTUA FIGHTER 2
Utilizzare Dural
Nella schermata di selezione dei personaggi, muovetevi su Akira, spostatevi a sinistra su Jacky, tornate a destra su Akira, poi a destra su Jacky e così via. Continuate a spostarvi fino a che non sentirete una voce contare alla rovescia. A questo punto Dural sarà disponibile.

EARTHWORM JIM 2
Quando il gioco è in pausa:
Selezione del livello: – A+Sinistra, B, B, A, A+Destra, B, B, A
Aumenta i "continue" – A, B+Left, A, B, A, B, C, A
Munizioni al plasma – C, A, B, C, A, B, A, C
1,000 proiettili – A, B, B, B, C, A, C, C
Vita extra – B, B, C, C, A, A, A, A

TOMB RAIDER
Selezionate la schermata dell'inventario e premete L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, L1.
A questo punto dovreste udire un sospiro. Uscite dall'inventario e rientrateci e scoprirete cha avrete a disposizione tutte le armi.
Le locazioni nelle quali troverete gli ingranaggi nella Valle Perduta sono le seguenti:
1) Nel tempio sotto la cascata



2) Oltre il ponte interrotto (raggiungibile solo con un salto con rincorsa)
3) C'è una grande cascata nella valle (l'unica sotto la quale potete nuotare). Emergete dalla parte opposta e salite per i gradini che si trovano nella parte più lontana. L'ingranaggio è in cima. Sotto al ponte interrotto c'è un ingresso per una specie di posto d'osservazione. Questo è un luogo ideale dal quale sparare al tirannosauro, dato che si trova talmente in alto che il bestione non può mordervi.



SUPER MARIO KART 64

Scorciatoie:
Wario Stadium –
Alla prima, seconda, terza o quarta cunetta che incontrate, girate a sinistra sulla sommità e saltate sul muro. Serve un po' di pratica ma è molto utile.
Rainbow Road –
Cercate di eseguire una partenza rapida, e quando la pista scende, saltate oltre la barriera sulla sinistra - con un po' di fortuna dovreste atterrare sulla pista sottostante.
Koopa Troopa beach –
i) Una volta arrivati all'arco girate a destra dove troverete una strada stretta con dei granchi. Questo vi prenderà circa due o tre secondi.
ii) Una volta attraversato l'arco incontrerete quattro salti. saltate esattamente alla fine dell'ultima rampa e entrate nella caverna (potete anche usare il fungo).
Yoshi Valley – Dopo la sezione semi-labirintica, c'è un rettilineo con delle recinzioni sulla sinistra. Tenetevi sulla destra, e quando le recinzioni finiscono, eseguite una sterzata brusca a sinistra scendendo dalla strada per trovarvi su un piano sottostante. A questo punto aggiustate subito la traiettoria o finirete nel precipizio.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Per utilizzare questio trucchi dovrete utilizzare _Wampa__Stompa come nome. Assicuratevi di aver lasciato uno spazio prima di Wampa e due prima di Stompa, e che le due parole inizioni con le maiuscole. Dovete anche selezionare il metodo di controllo 'Traditional'.

Pilotare un AS-ST:
Nel primo livello, premete destra, C e sinistra sul pad dopodiché selezionate le varie visuali fino a che non troverete l'AT-ST. per muoverlo muovete a destra e a sinistra, e per sparare premete in su.

Giocare con Wampa:
Nei livelli 2 e 5, premete destra, C e sinistra sul pad e cambiate più volte visuale per trovare Wampa. Con su lo muoverete in avanti, destra e sinistra lo faranno ruotare e giù lo faranno attaccare.

Giocare con uno Stormtrooper
Nei livelli "alla Doom" premete destra, C e destra sul pad, dopodiché continuate a cambiare visuale fino a che non troverete uno Stormtrooper. A questo punto usate su per camminare, basso per sparare e destra e sinistra per muoverlo.



MICRO MACHINES V3

Inserite questi codici al posto dei nomi dei giocatori:
Tutte le piste – Gimmeall
Nove vite – Catlives
Usa i carri armati su tutte le piste – Tanks4me
Inserite questi giochi durante la pausa:
Visuale posteriore – ◄, ►, ●, ●, ◄, ►, ●, ●
Super velocità– ●, ⊗, ●, ●, ▲, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
Trasforma la macchina in un oggetto – ▼, ▼, ▲, ▲, ►, ►, ◄, ◄
Super rimbalzo – ●, ►, ►, ▼, ▲, ▼, ◄, ▼, ▼
Oggetti galleggianti – ●, ▲, ●, ●, ▲, ●, ●, ▲, ⊗
Nemici lenti – ●, ▲, ●, ⊗, ●, ▲, ●, ⊗

THEME HOSPITAL

Per selezionare un qualsiasi livello, inserite in DOS C:\hospital\hospital – lxx (dove xx è il numero corrispondente al livello che desiderate giocare). Inoltre, se battete 7287 e quindi inviate un fax, alla fine del livello potrete giocare nel bonus dove dovrete ammazzare i ratti.

SCREAMER 2

Inserite questi codici nello schermo del menu
Tutte le piste – MRTRK
Tutte le coppe – CHRNP
Prima macchina segreta – TACAR
Seconda macchina segreta – TBCAR
Terza macchina segreta 3 – TOCAR
Quarta macchina segreta 4 – TDCAR



WORMS

Nella schermata delle opzioni relative alle armi, assicuratevi che il cursore non illumini nessuna opzione e pigiate ● e ⊗ insieme per almeno otto volte in modo da attivare le tre armi nascoste.

KILLER INSTINCT

Usare Eyedol:
Selezionate l'opzione Vs., scegliete Cinder, muovete il pad in alto e premete sinistra, destra, X, B, Y e A. A questo punto dovreste sentire un verso di Eyedol: iniziate a giocare e vi ritroverete a vestire i panni del mostro in questione.

HEXEN

Selezionate le opzioni, dopodiché premete su, giù, sinistra, destra, Y, Y, Z, Z, A, X, su, giù, C e B. Ora potrete selezionare delle opzioni aggiuntive quali invulnerabilità, mostri attivi o disattivi e molti altri.



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Torneo nascosto:
Iniziate la partita e battete il primo personaggio. Durante lo scontro con il secondo, premete start sul secondo pad e ri-selezionate il torneo a un giocatore con lo stesso personaggio - a questo punto dovreste passare all'incontro successivo. Continuate a fare così passando oltre Shao Kahn, e se tutto è stato fatto nella maniera giusta dovreste poter partecipare a un nuovo torneo composto esclusivamente da copie di Sonya e Kano.

WIPEOUT 2097

Modalità Animali
Tenete premuti R1, L1, Start e Select per tutto il caricamento (sin dall'accensione). Arrivati alla schermata con la scritta "Press Start" lasciate andare il tasto start e premetelo di nuovo. Giunti alla selezione delle piste e del team continuate a premere Start (tenendo premuti gli altri tasti) fino a che non inizierete a giocare e scoprirete che tutti i veicoli sono stati sostituiti da degli animali.

Nave Piranha
Nel menu principale tenete premuto R,1, L1 e select, quindi premete ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ●, ▲ e ●. ora potrete selezionare la nave Piranha.

Classe Phantom
Nel menu principale tenete premuto R,1, L1 e select, quindi premete r tre volte, e q altre tre volte. Ora potrete selezionare la classe Phantom.

Tutte le piste
Nel menu principale tenete premuto R,1, L1 e select, quindi premete ●, ●, ▲, ●, ●. Questo vi permetterà di correre su tutte e otto le piste nella modalità facile.

Mitragliatore
Date la pausa, tenete premuto L1, R1 e Select e quindi premete ●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ▲.
Ricominciando a giocare, se avrete inserito correttamente il codice potrete osservare un lampo verde. A questo punto potrete utilizzare un mitragliatore con colpi infiniti al posto delle solite armi.

Energia infinita
Date la pausa, tenete premuto L1, R1 e Select e premete ▲, ⊗, ●, ●, ▲, ⊗, ●, ●. Ora siete indistruttibili.

Tempo infinito
Date la pausa, tenete premuto L1, R1 e Select. Ora premete ▲, ●, ●, ⊗, ▲, ●, ●, ⊗ per avere quanto promesso.

BATMAN FOREVER

Nel menu principale premete sinistra, su, sinistra, sinistra, A e B: dovrebbe apparire un nuovo menu che vi permetterà di scegliere il livello di partenza e di attivare molte opzioni estremamente utili.

DARK FORCES

Immettete i seguenti codici durante una partita per attivare diversi trucchi:
LASKIP – salta il livello corrente
LAPOSTAL – Tutte le armi, le munizioni, l'energia e gli oggetti vari
LACDS – Mappa completa del livello con tutti i nemici
LAREDLITE – Blocca tutti gli avversari permettendovi di ammazzarli facilmente (si sbloccano re-immettendo il codice)
LAIMLAME – Invulnerabilità
LARANDY – Supercarica armi
LAUNLOCK – Riempie l'inventario

codici dei livelli:
1. LASECBASE
2. LATALAY
3. LASEWERS
4. LATESTBASE
5. LAGROMAS
6. LATENTION
7. LARAMSHED
8. LAROBOTICS
9. LANARSHADA
10. LAJABSHIP
11. LAIMECITY
12. LAFUELSTAT
13. LAEXECUTOR
14. LAARC

THEME PARK

Usate DEAD come nome e tenete premuto A, B e C durante il gioco per avere quanti soldi volete.

SONIC 3

Selezione del livello:
Accendete il Megadrive, e quando sentite la voce che dice "Sega", quando Sonic appare, premete velocemente ▲, ▲, ▼, ▼, ▲, ▲, ▲, ▲: se avrete eseguito ciò correttamente, sentirete un campanello. Ora, nella schermata delle opzioni di gioco selezionate la scritta "competition" e premete verso il basso. Infine, scegliete la nuova opzione per il test sonoro e potrete scegliere il livello di partenza.



DUKE NUKEM 3D

Se state facendo girare *Duke* sotto Windows 95, esiste un modo interessante di facilitare il gioco senza effettivamente "barare". Aprite la cartelletta Duke3D, cercate il file "User" e apritelo con il programma Notepad. A questo punto potrete modificare numerosi parametri quali il danno inflitto dalle armi, l'energia di partenza e così via.
Accertatevi ovviamente di effettuare una copia di sicurezza del file in questione, nel caso vogliate tornare ai parametri standard.
Nota: Questo trucco funziona anche con *Duke Nukem Atomic Edition*.

PORSCHE CHALLENGE

Nel menu principale premete ●, ▲, ● + ▲, ●, ▲, ● + ▲, ●, ▲ per accedere al menu dei trucchi.

RESIDENT EVIL

Modalità Facile
Iniziate il gioco come Jill e andate in sala da pranzo con Barry. Quando questi termina di parlare, seguitelo fino

alla stanza principale e quindi tornate in sala da pranzo una volta che Wesker abbia finito di parlare. Ora, giratevi e cercate di uscire di nuovo - Barry vi chiederà se per caso avete perso il coraggio. A questo punto, passate oltre l'orologio e uno zombie entrerà dalla porta in basso. Quando Barry avrà ammazzato la creatura in questione verrà attivata la Modalità Facile.

Ottenere i proiettili d'acido da Barry
Iniziate il gioco con Jill. Quando Wesker esce dalla sala principale, Barry tornerà in sala da pranzo e voi vi dirigerete verso la stanza blu per ottenere la mappa. Ora passate dalla porta di destra, correte oltre i cani e uscite dalla porta in fondo al corridoio. Successivamente, entrate nella stanza del fucile e raccogliete l'arma in questione - più tardi verrete quasi schiacciati dal soffitto, ma Barry accorrerà per salvarvi. Quando sarà uscito, uscite dalla porta che si trova di fronte, uccidete i due zombie e aprite la porta nera sulla destra e entrate. Uccidete lo zombie, tornate indietro nuovamente alla sala principale. A questo punto dovreste trovare Barry che vi attende con i proiettili acidi.

F1

Mini Fuoristrada: Selezionate una modalità di gara qualsiasi, e nella schermata dove vi viene chiesto se far pratica, qualificarvi o correre tenete premuto Select e inserite velocemente questo codice: ►, ▲, △, ◄, ▲, ●, △. Questo vi permetterà di utilizzare dei mini fuoristrada al posto delle Formula 1.

Circuito Segreto
Iniziate un campionato che abbia l'ordine delle piste casuale. Una volta giunti alla schermata dove vi viene chiesto se desiderate correre, qualificarvi o fare pratica tenete premuto Select e inserite velocemente questo codice: ◄, ●, ●, △, △, ●, ▲, ►. A questo punto potrete correre sul circuito segreto.

DIE HARD TRILOGY

Nella seconda sezione di questo gioco, tenete premuto R2 e quindi premete ►, ▲, ▼, ▼, ●, ►. A questo punto vi ritroverete con uno shotgun e relative munizioni infinite. Ripetete il tutto e cambierete arma, di nuovo con le sue brave munizioni infinite. Continuate così e potrete provare tutte le armi del gioco.

DUKE NUKEM 3D

Inserite questi codici mentre state giocando:
DNKROZ – Invulnerabilità
DNSTUFF – Tutte le armi, le munizioni e gli oggetti vari
DNITEMS – Armatura al massimo e tutte le chiavi
DBHYPER – Per avere gli steroidi
DNSCOTTYeXX – Salta a un qualsiasi livello (dove 'e' è il numero dell'episodio e 'XX' e il numero del livello)
DNCLIP – Passa attraverso i muri
DNAMMO – Munizioni
DNWEAPONS – Tutte le armi
DNUNLOCK – Apre tutte le porte chiuse a chiave
DNMONSTERS – Elimina tutti i mostri

TUROK DINOSAUR HUNTER

Nella schermata dei trucchi inserite:
R, B, N, S, M, T, H – Vite, armi e munizioni infinite.
T, H, B, S, T – mostra tutti i nemici
S, N, F, F, R, R – Fa ballare la disco ai nemici

SIM CITY

Tenete premuto shift e scrivete FUND per ottenere diecimila dollari. State attenti, però, dato che ogni quattro-cinque volte che lo farete dovrete fare i conti con un terremoto.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Inserite questi codici nella schertmata con la scritta 'Tonight's Match-Up':
Mani veloci– Sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, A, destra
Energia al massimo– Destra, destra, sinistra, destra, B, B, destra
Campo scivoloso– A, A, A, A, A, R, R, R, R, R

BLACK HAWK

Codici per selezionare i livelli:
2. F, B, W, C
3. Q, P, 7, R
4. W, J, T, V
5. R, R, Y, B
6. Z, S, 9, P
7. X, J, S, N
8. C, G, D, M
10. G, S, G, 3
11. B, M, H, S
12. Y, 4, D, J

WORMS

Per avere munizioni infinite per il bazooka inserite il codice BAABAA, quindi selezionate lo shotgun e premete la barra spaziatrice seguita da una P per sparare e dare la pausa immediatamente dopo. Ora disattivate il trucco scrivendo AABAAB e togliete di nuovo la pausa premendo P - una volta che avrete sparato di nuovo con lo shotgun avrete munizioni infinite per il bazooka.

SUPER MARIO 64

Nel quaqrto livello c'è un modo molto semplice di prendere la sesta stella. Al posto di utilizzare il cannone, saltate sulla testa dell'uomo-fiore he si trova dalla parte opposta del pupazzo di neve e galleggiate oltre la staccionata a sinistra - dopo un po' dovreste atterrare su una piattaforma/ a questo punto seguite il sentiero e raccogliete la stella.

SUPER MARIO 64

Lo sapevate che nel quadro dell'interruttore blu potevate continuare a accumulare vite extra? Semplicemente entrate nel livello in questione, raccolgiete le tre vite e buttatevi nel precipizio - verrete rispediti all'entrata dello stesso senza aver perso nessuna vita, pronti per ricominciare da capo.

REDNECK RAMPAGE

Inserite questi codici mentre state giocando:
RDALL – Tutti gli oggetti e l'energia
RDCLIP – Passare attraverso i muri
RDELVIS – Invulnerabilità
RDGUNS – Tutte le armi
RDKEYS – Tutte le chiavi
RDITEMS – Tutti gli oggetti
RDMONSTERS – Disattiva i mostri
SHOWMAP – Mostra la mappa

TOMB RAIDER

Mentre state giocando, fermatevi, fate un passo avanti, giratevi in senso orario per tre volte e saltate in avanti per cambiare livello. Alternativamente, fate un passo avanti, giratevi in senso orario tre volte e fate un salto all'indietro per ottenere tutte le armi e le munizioni.

CARMAGEDDON

Nella schermata dove potete scegliere se iniziare una gara, scegliere la macchina da guidare, comprare ricambi e così via scrivete velocemente ENABLE per ottenere l'accesso a tutte le piste e tutte le auto. A questo punto potrete anche utilizzare tutti gli altri trucchi del gioco. Quando la gara inizia premete F4 finché la scritta "CHEAT MODE" non compare. Tutti i seguenti trucchi saranno quindi disponibili.
F5 – Riparazione totale gratis
F6 – Attiva / disattiva l'invulnerabilità
F7 – Aggiunge trenta secondi
F8 – Blocca/sblocca il tempo
F10 – Aumenta il contatore dei giri
F11 – Cinquemila dollari in più
F12 – Cambia la visuale inquadrando le auto del computer
SHIFT+F6 – Mostra gli avversari sulla mappa
SHIFT+F7 – Aggiunge trecento secondi al timer
SHIFT+F10 – Aumenta il contatore del checkpoint
CTRL+F8 – Seleziona l'ombra solida o trasparente
CTRL+KEY PAD1 – Macchina volante (usate i controlli standard). Il tasto 5 sul tastierino numerico vi riporta a terra. I tasti 6 e 9 cambiano l'inclinazione della macchina.

Bonus vari (con i trucchi attivati):
0 – Bonus
1 – Megabonus
2 – Pedoni incollati al terreno
3 – Pedoni giganti
4 – Pedoni esplosivi
5 – Motore più potente
6 – Pedoni turbo
7 – Invulnerabilità
8 – Riparazioni gratis
9 – Riparazione istantanea
SHIFT+0 – Orologio bloccato
SHIFT+1 – Macchina anfibia
SHIFT+2 – Tempo extra
SHIFT+3 – Distrugge l'auto
SHIFT+4 – Vi fa saltare per aria
SHIFT+5 – Avversari immobili
SHIFT+6 – Polizia immobile
SHIFT+7 – Avversari turbo
SHIFT+8 – Polizia turbo
SHIFT+9 – Gravità lunare
ALT+0 – Modo flipper
ALT+1 – La macchina si potrà arrampicare sui muri
ALT+2 – La macchina rimbalzerà all'impazzata
ALT+3 – Sospensioni di gelatina (!)
ALT+4 – Pedoni visibili sulla mappa
ALT+5 – Raggio spazza-passanti
ALT+6 – Pneumatici cosparsi di grasso
ALT+7 – Potenziatore del danno
SHIFT+ALT+2 – Freno a mano istantaneo
SHIFT+ALT+4 – Turbo
SHIFT+ALT+5 – Mega turbo
SHIFT+ALT+6 – Pedoni ciechi
SHIFT+ALT+7 – I pedoni tornano in vita
SHIFT+ALT+8 – Five free recovery vouchers
SHIFT+ALT+9 – Auto di granito
CTRL+0 – Sospensioni rigide
CTRL+1 – Allucinogeni
CTRL+2 – Pneumatici ad alta tenuta
CTRL+3 – Strage dei pedoni

Nota: questi trucchi non funzionano su tutte le versioni di Carmageddon

COMMAND & CONQUER

Ecco le password per tutti i livelli:

GDI
2. B9DTX02D0
3. 25U1E2L4D
4. KED688DGU
5. oXL3NYNNo
6. DU5R21DG
7. oX3CS3D4G
8. 9QGZLZDF8
9. IU75TQK8H
10. oYGNYMYYN
11. CR5EQME0S

12. 3NUL6oFQI
13. 4N8AN1A0H
14. 3NWD3MQFT
15. 457ED7GoU

NOD.
2. C99FAXKW8
3. RZNLQZLN
4. W1954XWLF
5. W15DASRS8
6. 8PH1MR53W
7. GTJKWoJDK
8. WKK424K3D
9. 874LCPUT4
10. A8SHPAHXW
11. oX3UKoP94
12. QGDUMSK2J
13. SZP09VDSB

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Nel bel mezzo di una partita, inserite questi codici:
Fare il pieno di sangue – ↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←
Energia magica al massimo – →, →, ↓ and ←, ●, ↑, ↓, →, ←
Tutte le sequenze animate – ←, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←



REBEL ASSAULT 2

Andate nelle opzioni e selezionate la voce 'Enter password'.
Inserite questo codice: ✕, ▲, ■, ●, ✕, ▲. A questo punto potrete scegliere il livello da giocare.

WARHAWK

Codici per i livelli
Canyon – ■, ■, ●, ✕, ▲, ✕, ▲
Astronave – ✕, ▲, ▲, ✕, ✕, ●, ●, ■
Vulcano – ●, ■, ■, ●, ●, ✕, ▲
Gauntlet – ■, ✕, ✕, ●, ■, ●, ▲, ✕
Storm – ■, ●, ▲, ■, ●, ✕, ✕, ▲

DESTRUCTION DERBY

Usate !Damage! al posto del vostro nome per avere una macchina indistruttibile.

PREMIER MANAGER 3 DELUXE

Selezionate il telefono e componete questi numeri:
000123 – passaggi al 99%
010870 – forma al 99% (più i calci con tutti e due i piedi)
220769 – tiri al 99%
250967 – contrasti al 99%
343343 – Un sacco di soldi
400040 – Porta tutti i valori a 99%
607420 – Un giocatore riceve 99% in tutto
718143 – Per attivare il migliore assistente in assoluto
753423 – Portiere al 99%
781560 – Tutto quanto al 99% e venti milioni di sterline in più
945475 – Ancora più soldi



SONIC 3

Una volta raccolti tutti e sette gli smeraldi cercate l'anello del livello segreto. Saltandoci dentro otterrete altri cinquanta anelli.

RIPPER

I cristalli di Catherine devono essere disposti in modo da rappresentare la costellazione dei Pesci - troverete il giusto diagramma sulla parete della sua camera da letto.
Il registratore di cassa dovrebbe segnare 510255 (è la somma del numero del brevetto sulla parete).
Gli orologi nella stanza di Woffart devono essere regolati in maniera tale segnino la differenza delle zone temporali da Greenwich usando l'orologio nella camera da letto come punto di partenza.

GOLDEN FLIGHT

Per poter utilizzare Demonica dovrete vincere per quindici round senza mai morire e quindi, dopo aver abbattuto l'avversario premete velocemente L,A,B,A,Y,X, poi tenete premuto A,R e Y. A questo punto potrete scegliere un nuovo personaggio, e quello precedente si trasformerà in Demonica.

DIE HARD TRILOGY

Tenendo premuto R2, date la pausa e premete ↓, ■, ▲, ↓. A questo punto, ogni volta che ammazzerete qualcuno lo vedrete volare in paradiso.

MORTAL KOMBAT 3

Nella schermata dei titoli premete A, B, destra, sinistra, giù, giù, su e su.
Oppure potete provare con Su, Su, giù, giù, sinistra e destra. Tutte e due le combinazioni Dovrebbero sortire degli effetti molto interessanti.

(MEGADRIVE) DESERT STRIKE

Cinque vite – T,Q,Q,Q,L,O,M
Dieci vite – B,Q,Q,Q,A,E,Z,
Livello 2 – K,Q,J,R,J,T,Y,
Livello 3 – O,L,O,L,A,H,V
Livello 4 – T,T,K,E,F,I,G,



MARIO KART

Ci sono due mosse che non vengono citate nel manuale delle istruzioni. Se avete una buccia di banana, premete in su e A per lanciarla davanti a voi. Se avete un guscio verde, invece, premete giù e A per lanciarlo alle vostre spalle.

COMMAND AND CONQUER

Password per l'ultimo livello dei GDI: GTJ2PV46O

FINAL DOOM

Codici dei livelli:
Virgil – 8Z6MXLJ497
Canyon – TOC7BJHLQS
Combine – O83HW68Z12
Catwalk – MYG9JPKFMP
Fistula – DPSZQC5KFC
Geryon – SF1SL36W64
Minos – !VGFPSKY46
Paradox – FR42MGGSGJ
SUBSPACE – RY2V4NNNNL
SUBTERRA – 25SMBYY4YW
Vesperas – SY2V4NNMNL
System Control – KP!XVXDFDB
Human Barbeque – 7BGMPM4Y46
Wormhole – GKY375LLSQ
Crator – S84VLVGDGL
Nukage Processing – O2FGQX9387
Deepest Reaches – 1GBKTR8281
Processing Area – 12FG1N9597
Lunar mining Project – CUZYSMTFMP
Quarry – LL76XCCZDF
Ballistyx – CWO76LLMPN
Heck – DHW19VQRTS
Congo – ZFKP257U53

DUNGEON KEEPER

Trucchi vari:
Se raggiungete un fiume di lava con degli eroi sulla sponda opposta, costruite un ponte e aspettate che ci camminino sopra.
Quando ci saranno saliti, vendete tutto il ponte e li lascerete cadere nella lava privi di difese.
Per guadagnare un sacco di soldi, non aprite il portale fino a che non avrete estratto tutto l'oro a disposizione: in questo modo nessuna creatura potrà pretendere un salario, dato che non potranno nemmeno entrare nel vostro livello.
Inoltre, ricordatevi di costruire due tane separate per le mosche e i ragni. Vi consiglio poi di non costruire una sala per l'addestramento fino a quando non avrete a disposizione almeno quindicimila o ventimila crediti.

C&C: RED ALERT - COUNTERSTRIKE

Per giocare le missioni con le formiche in Counterstrike, tenete premuto lo shift di sinistra e cliccate con il tasto sinistro su quella cosa che assomiglia a un altoparlante che si trova nel menu principale.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Se volete giocare un torneo a otto tenete premuto L e R nella schermata che vi permette di accedere alle opzioni e premete start.

KILLER INSTINCT

Per selezionare Eyedol, dovrete utilizzare il set di comandi normale e scegliere uno o due giocatori e quindi la modalità Tourneament. A questo punto scegliete Cinder. Nella schermata con la scritta VS tenete premuto a destra e pigiate i tasti L,R,X,B,Y,A. A questo punto dovreste sentire una voce urlare il nome di Eyedol - voilà.
Inoltre, nella schermata "CS" premete giù più start - questo renderà molto più semplice l'esecuzione delle "combo breaker".
L'Humiliation di Orchid si esegue così: quando lo schermo diventa rosso (e l'avversario sta per morire) avvicinatevi allo sventurato e premete avanti, basso-avanti, basso, basso-indietro, indietro e X. Le mosse di Eyedol sono le seguenti:
Modo Super– indietro e MP
Morso – indietro, avanti e QP
Mazza – indietro, avanti e FP
Gak – basso, basso-avanti, avanti e poi un pugno qualsiasi
Gak Triplo – come il Gak, da effettuarsi però in modalità "super"
Super Morso – come il morso ma in modalità super
Combo Breaker – un pugno qualsiasi



MICRO MACHINES

Verso la fine di un giro qualsiasi dell'ottavo livello (Bermuda Batthub) incontrerete un tubo giallo. Aggiratelo senza attraversarlo e vi ritroverete a metà del giro successivo.



DIE HARD TRILOGY

Ecco alcuni codici per Die Hard Trilogy...
invincibilità – →, ↑, ↓, ■
Modalità scheletri – ▲ (x10), → (x4)
Munizioni infinite – →, ↑, ↓, ↓, ■, →
Cinquanta granate – →, ■, ↓, ●
Modalità stupida – ↓, ●, ●, ↓, ▲, ↓
Modalità "obesa" – →, ■, ■, →
Coordinate – →, ●, ↓, ■
Prova del parlato – ↓, ■, ■, →
Inverte i comandi – →, ■, ▲, →
Le piante urlano quando vengono colpite – ■, ●, ■, ■, →

OUTLAWS

Munizioni infinite – OLASH
Super potenziamento – OLCDS
Velocità di aggiornamento – OLFPS
Tutte le armi e le munizioni – OLPOSTAL
Blocca i nemici – OLREDLITE
Volo – OLAIRHEAD
Tutto quanto – OLJACKPOT
Invulnerabilità – OLIMYELLA
Olio infinito – OLGUSHER
Mitragliatrice a nastro – OLSTINNETT
Invisibilità – OLETHER
Energia al massimo – OLER
Modalità "Oz" – OLLILLIPUT
Distintivo – OLYAHOO
Ricarica automatica – OLWIMPY
Teletrasporto – OLZIP
Salta un livello – OLSCORE
Super salto – OLBOUNCE
Mostra le coordinate sulla mappa – OLGPS
Aggiunge olio – OLOPEC
Mostra sequenze animate – OLSCREENING
Morte istantanea – OLTOMBSTONE

SUPER MARIO KART

Nella modalità Match Race tutto quello che conta è semplicemente fare danni. Nella casa dei fantasmi, per sbattere giù gli avversari è sufficiente curvare leggermente e poi centrarli a tutta forza, per poi frenare. usate al meglio i bonus che vi fanno saltare. Sul secondo circuito utilizzate una piuma per raggiungere le piste rosse e verdi a "L", dove troverete alcuni power-up molto utili. inoltre, in quelle posizioni sarete virtualmente inattaccabili, a meno che il vostro avversario non usi a sua volta una piuma per raggiungervi e buttarvi di sotto in una volta sola.

SUPER BOMBERMAN

Inserite questo codice per rimpicciolire tutti i giocatori: 5656.



SUPER BOMBERMAN (ACTION REPLAY)
Cannoni infiniti – 7EOA 5AO3
Tempo infinito – 7EO9AF18

ADVENTURES OF LOMAX
Quando state giocando premete ↓, start, ↑ (tenetelo premuto) L1 (idem) △, ○, ⊗, □. A questo punto apparirà un numero alla sinistra di Lomax.
Per saltare un livello tenete premuto ↑, L1, select e start insieme.
Elicottero – questo trucco funziona solo quando è attivo quello descritto precedentemente. Selezionate Chopper quindi premete L1 e ○ per poter volare per il livello.

ALIEN TRILOGY
Inserendo la password 1Gotpink8c1DBOOTSON otterrete tutte le armi, l'invincibilità e la possibilità di scegliere un qualsiasi livello.

ANDRETTI RACING
Per ottenere delle macchine con delle decorazioni differenti dal solito usate GOBEARS! o GOBRUINS! al posto del vostro nome.

BUBBLE BOBBLE
Nella schermata principale premete →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑ per poter visitare le stanze segrete anche se perdete una vita.

MD ECCO THE DOLPHIN
Ed ecco i codici per i livelli...
Undercaves – MRNAINCN
The Vents – VKQIDUAA
The Lagoon – IRTCPHHX
Ridge Water – CCXEWBMO
Open Ocean – MZCQWBMM
Ice Zone – NGVMRQLS
Hard Water – VNCJRQLL
Cold Water – OKKFRQLF
Jurrasic Beach – IIIIXXXX
Island Zone – CiXiOQLE
Deep Water NUKQOQLX
The Marble Sea – AFJUQQLZ
The Library – wycyqqll
Deep City – Dswpqqlx
City of Forever – NSCBRQLA
Trilobyte Beach – SXLNUnLF
Dark Water – BIGRUNLB
The Tube – yxZEKMLF
City of Forever – XLRIGPLN
The Last Fight – LLLLEEEE

EUROPEAN CLUB SOCCER
Password per la finale – A63uAA61AA

(GAME BOY) WORLD CUP
Se avete problemi con questo vecchio classico, ecco due maniere per segnare facilmente. Andate al centro del campo e passate la palla. Giratevi verso il vostro portiere e quando il vostro compagno si gira verso un avversario premete A. Appena prima che la palla vi tocchi premete A e B insieme. la palla schizzerà verso la porta trascinando con se tutti i giocatori - attenzione, alcuni giocatori hanno i tiri speciali differenti, quindi sperimentate un po'. Potete anche prendere la palla e correre verso il portiere avversario, e una volta raggiunto cominciate a muovervi davanti a lui verso l'alto e verso il basso. Dopo un po' pigiate B e la palla dovrebbe partire per superare poi comodamente il portiere.

MD EARTHWORM JIM
Selezione del livello – A, sinistra, B, B, A, A + destra, B, B, A
Aggiungi crediti – A, B, sinistra, A, B, A, B, C, A
Proiettili al plasma – C, A, B, C, A, B, A, C
Mille Proiettili– A, B, B, B, C, A, C, C
Vita extra – B, B, C, C, A, A, A, A
Inserite tutti questi codici dopo aver messo la pausa.

[MEGAGIAIV] REVENGE OF SHINOBI
Muovetevi sul numero di coltelli (shurikin), metteteli a zero e premete start. Dopo una decina di secondi lo zero si trasformerà nel simbolo dell'infinito - voilà, coltelli illimitati.

(PC) SIM CITY 2000
Per ricevere una base militare in qualsiasi momento scrivete gilmartin. Per cominciare un'inondazione scrivete "Noah", per farla ritirare scrivete "Moses". Incredibile!

THUNDERHAWK 2
Sud America
Livello 1 – ONHVOV6VEBDU55Q
Livello 2 – 2NH7OV9VEFPQ592
Livello 3 – 7RH30V7AEFD64BI
Livello 4 – 8NH3OV8EEJD24PI
Stealth
Livello 1 – 7HPOUOQAUDE45A
Livello 2 – U7HLOUNIAUDA5RA
Livello 3 – AFHPOUKUA7DM4H

DESTRUCTION DERBY
Inserendo il vostro nome con un punto esclamativco all'inizio e alla fine sarete invulnerabili per tutta la durata del campionato.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT
Nella schermata con lo scheletro viola premete C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X quindi nel menu principale premete su e start insieme.

VIRTUA COP 2
Nella schermata della selezione dei livelli sparate sulla punta estrema della freccia che indica il livello Beginner e vi ritroverete a combattere contro il nemico finale del gioco.

COMMAND & CONQUER
Ecco le password per gli ultimi livelli NOD e GDI.
GDI – oS231 2S66
NOD – PHCJN75DH

THEME PARK
Al posto del vostro nome utilizzate BOVINE.

Durante il gioco potrete premere insieme ⊗ ○ ○ per ricevere un'incredibile quantità di denaro.

MD SUPER SKIDMARKS
Usate questi codici al posto del vostro nome per alcuni effetti davvero speciali
Una mucca al posto dell'auto – MOOMOO
Formula 1 – KRAZED
Solo l'ombra – SHADOW
Motore turbo – SAVAGE
Ed ecco alcune password:
4X4 – SP
Maggiolino – RI
Compatta – NT
Sportiva – ER
Lega Pro – SPRINTER
Bug 2 – MILK
Compatta 2 - GUAR
Sportiva 2 – DIAN
Modalità "acido" – GUARDIAN
Guerriero bovino – CHOCMILK
Gravità zero – SPACEMAN
Infine, ecco una maniera facile per vincere: collegate tutti i due pad, e durante una gara premete A su entrambi. A questo punto il secondo giocatore controllerà tutte le macchine che prima erano guidate dal computer.

MD MORTAL KOMBAT 3
Ecco alcune mosse per i personaggi segreti:
Shao Kahn
Palla di fuoco – B, B, F, LP
Provocazione – D, D, LK
Martello – B, F, HP
Colpo ascendente – F, F, HP
Spallata – F, F, LP
Motaro
Palla di fuoco – F, D, B, HP
Teletrasporto – D, U
Colpo di coda – B+LK
Presa e pugno – F, F, LP

MARIO KART 64
Nel livello del Castello della Principessa, subito dopo il grande salto sulla Pista Reale, dovete raggiungere l'ingresso dello stesso, allinearvi e mettere la retro (freno e indietro) per ottenere un po' di spazio di manovra. Ora accelerate più che potete sul ponte levatoio verso i cancelli. Quando sarete a metà strada però dovrete girarvi di colpo in modo da guardare la parete del castello. Una volta raggiunta la parete, saltate - se avete eseguito il tutto correttamente dovreste attraversare il muro e volare il ponte levatoio. A questo punto i fratelli Lakitu vi raccoglieranno e vi piazzeranno di nuovo sulla pista. Questo trucco è parecchio difficile da eseguire e perdipiù non ha nessun senso - però è molto divertente da vedere! Per farlo funzionare però probabilmente lo dovrete provare molte volte.



Games Bond ha bisogno di voi!



Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che GamesMaster pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandateci i vostri trucchi a:

GamesMaster c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **kiditaly@tin.it**.

Aspettiamo le vostre preziose comunicazioni!



g-Mail

Benvenuti alla prima edizione della posta di Games Master. Per realizzarla abbiamo pensato di utilizzare lettere arrivate in redazione e destinate ad altre riviste. Speriamo che i mittenti non si arrabbino...

GUERRA AL SATURN?

Cara redazione,

vi scrivo perché mi sto #@£%*$ con tutti quelli che insultano il Sega Saturn. Voglio dire, cosa c'è che non va in questa console? OK non ha tutti i videogiochi del PlayStation, ma è la qualità del gioco e non la quantità a contare. La Sega ha un esercito di ottimi giochi: il Sega Rally, Athlete Kings, Virtua Fighter e Cop games, Manx TT e Bug!. La maggior parte dei videogiochi per PlayStation 6 è roba poligonale. Una grossa quantità di persone sostiene che Tekken e Ridge Racer non saranno mai adattati al Saturn. Beh, loro cosa ne sanno? In passato videogiochi come Resident Evil sono apparsi anche per il Saturn, e allora perché non Ridge Racer? (In ogni caso Virtua Figther e Daytona USA sono due videogiochi assolutamente all'altezza di Ridge Racer).



Buon lavoro.

Marco Altarelli, Como

Nessuno se la prende con il Sega Saturn, caro Marco, quindi non ti preoccupare e continua pure a giocare felicemente con la tua simpatica console. E non c'è motivo di saltare sulla difensiva e di cominciare a dire che i videogiochi per PlayStation sono"roba poligonale". Anche perché, come per il fatto che il Saturn non sarebbe una buona macchina, non è vero. Mi spiace contrariarti, ma Tekken e Ridge Racer non appariranno per il Saturn. L'accordo della Namco con la Sony non lascia molte speranze. Se ti può consolare non si tratta però di problemi di prestazioni ma piuttosto di accordi economici.

VIVA I PICCHIADURO!

Carissima redazione

devo farvi alcune domande riguardo a uno dei giochi più belli di tutti i tempi. Sono un grande appassionato di Street Fighter e possiedo tutti i videogiochi fino a Street Fighter Alpha 2. Il fatto è che ho sentito parlare di Street Fighter 3, ma non ho ancora sentito un solo sussurro circa la sua effettiva uscita, così ho pensato di rivolgermi a una rivista perché probabilmente dovrebbe avere le notizie più aggiornate. Potete dirmi quando uscirà il "terzo" titolo della serie? Sapete anche dirmi per che console uscirà? Un'ultima cosa: ho cercato e ricercato ma non riesco a trovare una guida completa di SFA2, forse potete mandarmene una voi, oppure magari pubblicarla in modo che tutti i lettori la possano leggere e apprezzare di più il gioco. Grazie e ciao!



Alessandro Belli, Milano

Non ci sono conferme circa l'uscita di Street Fighter 3 per console, Alessandro, neanche in Giappone. Comunque sia, sarai il primo ad avere notizie non appena sapremo qualcosa in più sull'attesissimo picchiaduro. In questo numero, come avrai probabilmente visto, viene presentato però Street Fighter EX Plus Alpha, e questa nuova aggiunta a Street Fighter sarà in commercio per la PlayStation al più presto in dicembre. Io comincerei a dare un'occhiata a quella, visto che si tratta di un titolo bellissimo. Una guida per SFA2, eh? Non so, vediamo cosa possiamo fare. Non promettiamo niente, però...



Rompiscatole

Cominciamo subito col dire che lo spazio che mi hanno assegnato è troppo poco, e sopratutto è in fondo alla rivista. Io avevo chiesto uno spazio più importante, e invece niente. Comunque sia, la gente dice che sono un rompiscatole, ma naturalmente non è vero. Sono LORO i rompiscatole!
Se sono qui è solo per un motivo: i soldi. Mi hanno chiesto "Vuoi dire quello che ti passa per la testa su Games Master?", e io ho risposto: "Dipende da quanto mi date". Come potete vedere l'offerta era buona, e ora mi pagano per dire quello che voglio a un sacco di persone. Questo mese voglio dirvi che questa battaglia fra le console mi ha veramente stufato. Saturn, PlayStation, Nintendo 64, tutti a dire che una macchina è meglio dell'altra e chi bisogna comprare solo quella. Beh? Dico io, compratevele tutte, no? Che ci vuole, basta mettere via un po' di soldi. Al mese prossimo...



NON TOCCATE MARIO!

Cara redazione,

ho telefonato a un sacco di punti vendita di videogiochi per sapere quando uscirà la versione per PlayStation di Command & Conquer Red Alert sin da quando ci ho giocato sul PC di un mio amico ormai mesi fa. Ho letto su un'altra rivista che la versione per PlayStation uscirà in a fine anno: è vero? Inoltre, ho giocato con il Nintendo 64 oltre che col mio PlayStation, e devo dire che se alcuni

DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

Con la buona e vecchia carta:

GamesMaster c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Con la futuristica e rapida e-mail:

kiditaly@tin.it
Subject: GamesMaster

giochi sono graficamente migliori e a volte più veloci, il livello di giocabilità fa schifo. Il gioco più noioso di tutti i tempi



dovrebbe essere Super Mario 64, con il suo finale-spazzatura e le sue vocine stupide.

Anonimo, Bologna

Eilà, che esagerazione! Facile immaginare per quale motivo ti sei firmato come Anonimo... In ogni caso, per quanto riguarda la tua prima domanda, Red Alert per il PlayStation uscirà probabilmente a fine anno o inizio 1998, e speriamo di riuscire a proporre la recensione già sul prossimo numero. Fino a quel momento mettiti l'anima in pace, perché del progetto non si riesce a sapere molto. Per quel che riguarda Mario 64, è uno dei più bei giochi che abbia mai avuto il piacere di vedere, perciò non posso proprio essere d'accordo.

NINTENDO 64

Cara redazione,

ho alcune domande per voi. Street Fighter uscirà per il Nintendo 64? Mi compro Super Mario 64 o aspetto Banjo-Kazooie? Verranno prodotti altri Theme come Theme Park e Theme Hospital? E poi è vero che Sim City 3000 uscirà per i PC? Avete una risposta a tutte queste domande?

P.S. Non pensate che il videogioco GoldenEye 007 arrivi un po' troppo in ritardo rispetto all'uscita del film?

Francesco Brutti, Cremona

Senza dubbio una versione di Street Fighter uscirà per il Nintendo 64, ma non si sa ancora né quale né quando. Le idee principali sono tre. Un primo gruppo di fan spera di assistere all'uscita di Street Fighter EX, una versione per PlayStation di cui abbiamo parlato in questo numero. Altri sperano invece nell'uscita di Street Fighter 3, mentre un ultimo gruppo spera di vedere una versione completamente nuova della serie Street Fighter. Se devi comprare Super Mario 64 o aspettare Banjo-Kazooie? Beh, anche se noi abbiamo giocato abbastanza a lungo a Kazooie, non ne abbiamo ancora visto una versione recensibile. Se non compri Super Mario 64 ti perderai uno dei videogiochi che entreranno nella storia, fidati. La serie Theme è molto popolare e ci saranno presto nuove uscite, anche se non ci sono ancora notizie da Bullfrog riguardo all'argomento. E sì, Sim City 3000 sta venendo prodotto proprio ora. Forse il film GoldenEye 007 è un po' fuori moda, ma ha un profumo da vino d'annata piuttosto che di aceto. Secondo me, però, finchè il gioco viene richiesto, e soprattutto finchè rimane uno dei titoli migliori sul mercato, non importa di che anno sia il film. E GoldenEye 007 è completamente, seriamente, estremamente giocabile. Metti assolutamente le tue manine su questo gioco, anche perché James Bond non è MAI fuori moda e questo gioco è molto bello e originale!

La Ragazza col Computer



Ciao,
sono Anna, la ragazza con il computer di Games Master, sempre pronta a parlarvi dell'argomento che più mi sta a cuore: "Ragazze e Computer". In particolare vorrei tanto parlarvi di Tomb Raider, di cui come sappiamo uscirà fra breve il seguito. Dopo anni e anni in cui gli uomini hanno avuto nei videogiochi i ruoli di preminenza, finalmente una donna li ha scalzati entrando con pieno diritto nel mito. Lara Croft è la più sexy, la più forte, la più grande, è l'ennesima dimostrazione che le ragazze se vogliono sono in grado di fare tutto quello che vogliono e, molto spesso, lo fanno meglio di tanti maschietti. Lara ha vinto! E ' più forte di Mario Bros, più carina di Sonic. Ce ne si è messo di tempo ha capire che noi eravamo stufe di essere relegate al ruolo di principesse da salvare. Oggi possiamo accendere il computer e rinnovare e confermare ogni giorno la nostra superiorità. E' l'ora della vendetta!

DITECI QUALCOSA!

Come avrete probabilmente notato, è uscito il primo numero di GamesMaster e, a meno che non conosciate forme di trasmissione del pensiero a noi sconosciute o abbiate appoggiato la rivista al tavolo, dovreste averlo fra le mani.
Siamo ansiosi di sapere se vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di GamesMaster che vi sono piaciute di meno?

1

2

3

Altri suggerimenti?

....

....

....

....



Spedite il tutto a:
GamesMaster c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano



GamesMaster c/o KiD Creating in Digital, C.so Lodi 59, 20139, Milano

TRA UN MESE...







Final Fantasy 7, MDK, Nightmare Creatures, Worms 2, FIFA Road To World Cup '98, Starfleet Academy, Worldwide Soccer '98, Power Soccer 2, Rosco McQueen, The Curse of Monkey Island, Pandemonium 2, Felony, Top Gear Rally, Dynasty Warriors, Hercules, Rapid Racer, Total Annihilation, Madden NFL '98, Frogger e tanto altro ancora...



Stavamo per dimenticarci! Naturalmente troverete anche la recensione di un gioco con una certa tizia...

GAMES MASTER

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Gaetano Manti
Coordinamento della produzione Francesca Brenci
EDITORE
Il Mio Castello SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654
Delegato alla direzione generale Stefano Spagnolo
Sviluppo e ricerca
Aldo Grech
Realizzazione editoriale
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kiditaly@tin.it
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio

Segreteria di redazione
Daniele Grassi
Hanno collaborato:
Marco Calcaterra, Gianluca Musumeci, Inti Seveso, Anna Portaleone, Sara Sisa, Barbara Piras, Marco Bianchi.

Segreteria di direzione Marina Melloni e Cristina Cutrupi
Marketing e pubblicità Walter Longo e Rosy Riparato
Segreteria marketing e pubblicità Alessandra Uva
Traffico Elena Consoli, Paola Corso, Gabriella Re, Rosy Scarsetto

AGENTI

Zona Lombardia, Emilia Romagna e Sud Italia
Stefano Giordano, Gian Maria Sacchi, Romano Scabini, Renzo Volpato
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654

Zona Piemonte e Liguria
Italiana Comunicazioni
Telefono 011 590763-4
Fax 011 504192

Zona Triveneto
Servizi Pubblicitari
Telefono 0444 515850
Fax 0444 512260

Zona Lazio
Richard & partners di Paolo Richard
Telefono 06 5193321 - 0338 6576620
Mariateresa Salerno
Telefono 06 39734268 - 0360 940416
Fax 06 39734315 - mari@tin.it

Gran Bretagna, Paesi Bassi e Scandinavia
Huson European Media
10-12, The Green Business Centre,
The Causeway, STAINERS
MIDDLESEX TW 18 3 AL
Great Britain
Tel 0044 1784 469900
Fax 0044 1784 469996

USA, Canada e Messico
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue
CAMPBELL, CA 95008
United States of America
Tel 001 408 8796666
Fax 001 408 8796669

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654

Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra: http://www.futurenet.co.uk/home.html

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano

In questo numero la pubblicità è del 12,5 percento.

Una copia lire 8.000
Conto corrente postale n. 39679204 intestato a Il Mio Castello International
Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano

Fotolito
Yellow & Red, Milano
Stampa
Canale, Arese
Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

extreme G™

In un mondo al di là di ogni immaginazione, corridori professionisti si sfidano in gare ad altissima velocità. Nei campionati di classe Extreme G, vengono utilizzate motociclette che, vincendo la forza di gravità, possono sfrecciare all'interno di intricatissimi e spettacolari percorsi appositamente studiati. In Extreme G tutto è permesso, armamenti e potenziamenti vengono lasciati sulla pista per aumentare la spettacolarità della gara, l'importante è arrivare primi, vivi.

- Gareggia su 12 incredibili percorsi ambientati in 4 futuristici mondi. Scegli uno dei 12 veicoli, ognuno con particolari caratteristiche di accelerazione, velocità e armamenti.
- Sfida da uno a 3 amici contemporaneamente grazie alla funzione multiplayer.
- Distruggi gli avversari utilizzando le armi più devastanti mai viste sino a ora.
- Scegli la via più veloce per arrivare alla vittoria; ogni tracciato comprende bivi, scorciatoie, salti e giri della morte.
- Vinci i vari tornei e campionati sfidando i più veloci e scorretti piloti al mondo.
- Azione velocissima, grafica incredibilmente dettagliata che utilizza tutta la potenza dei 64 bit.
- Memory Pack e Rumble Pack supportati. Memorizza i tuoi migliori risultati e prova l'impressionante effetto feedback!!









Acclaim



Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames



HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it